AGB-AMKP-NEU6-1

GAME BOY ADVANCE™

# MARIO KART™ SUPER CIRCUIT™

INSTRUCTION BOOKLET
SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING
MANUAL DE INSTRUCCIONES
MANUALE DI ISTRUZIONI

*This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Product.*

Original Nintendo Seal of Quality™

*Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.*

IMPORTANT: Please carefully read the separate Consumer Information and Precautions booklet included with this product before using your Game Boy Advance™, Game Pak, or accessory. The booklet also contains important warranty and hotline information.

WICHTIG: Bitte lies die beiliegenden Verbraucherinformationen und Warnhinweise sehr sorgfältig durch, bevor du deinen Game Boy Advance™, dein Spielmodul oder Zubehör in Betrieb nimmst. Dieses Heft enthält wichtige Informationen zur Garantieleistung und zur Nintendo Konsumentenberatung.

IMPORTANT: Lisez attentivement les Informations Consommateurs et les Précautions d'Emploi incluses avec ce produit avant toute utilisation de votre Game Boy Advance™, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Ce livret contient également des informations sur la garantie et sur le Service Consommateurs.

BELANGRIJK: lees, voordat u de Game Boy Advance™, de spelcassette of het accessoire gebruikt, aandachtig de apart bijgesloten consumenteninformatie en voorzorgmaatregelen door. Deze handleiding bevat belangrijke informatie met betrekking tot de garantie en de Nintendo helpdesk.

IMPORTANTE: lee con atención el manual de precauciones e información al consumidor que se incluye con este producto antes de utilizar la consola, un cartucho o un accesorio Nintendo®. El manual también contiene información importante sobre la garantía y la línea de atención al cliente.

IMPORTANTE: Prima di utilizzare il Game Boy Advance™, le cassette di gioco o gli accessori, leggere attentamente il Libretto di Avvertenze e Precauzioni per i Consumatori accluso. Il libretto contiene anche importanti indicazioni sulla garanzia, l'assistenza e il servizio informazioni.

VIKTIGT: Innan du använder Game Boy Advance™, spelkassetter eller tillbehör bör du läsa igenom medföljande konsument- och säkerhetsinformation noga. Broschyren innehåller även viktig information om garantin samt telefonsupport.

VIGTIGT: Læs venligst det medfølgende hæfte om Kundevejledning og Sikkerhedsregler nøje, inden du tager din Game Boy Advance™, spillekassette eller dit tilbehør i brug. Dette hæfte indeholder også vigtig information om garanti, samt oplysninger om vores hotline.

TÄRKEÄÄ: Lue huolellisesti tuotteen mukana toimitettu kuluttajatietoa ja varoituksia sisältävä opas ennen Game Boy Advance™, pelikasetin tai lisävarusteen käyttöä. Oppaassa on tärkeää tietoa teknisestä tuesta.

VIKTIG: Vennligst les nøye gjennom den separate brosjyren Forbrukerinformasjon og forholdsregler som leveres sammen med dette produktet, før du tar Game Boy Advance™, Game Pak eller tilbehøret i bruk. Brosjyren omfatter også viktig informasjon om telefonhjelp.

Thank you for selecting the MARIO KART™: SUPER CIRCUIT™ Game Pak for the Nintendo® Game Boy Advance™ System.

Merci d'avoir choisi le jeu MARIO KART™: SUPER CIRCUIT™ pour la console de jeu Nintendo® Game Boy Advance™.

Please read this instruction booklet thoroughly to ensure maximum enjoyment of your new game. Always save this book for future reference.

Wir schlagen vor, dass du dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit du an deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.

Lees deze handleiding goed door om zoveel mogelijk plezier van dit spel te hebben en bewaar hem ook om er later iets in op te zoeken.

Lee el manual de instrucciones en su totalidad para poder disfrutar al máximo de tu nuevo juego. Por favor, guárdalo como referencia.

Leggere attentamente questo manuale di istruzioni per poter trarre il massimo divertimento dal gioco. Conservarlo come riferimento.

Läs noga igenom instruktionerna innan du börjar spela och spara häftet för framtida bruk.

Læs venligst den medfølgende folder nøje for at sikre dig, at du behandler dit nye spil korrekt. Gem folderen til senere brug.

Lue nämä käyttöohjeet huolellisesti, niin nautit pelistäsi varmasti. Säästä vihkonen vastaisuuden varalle.

Vennligst les instruksjonen nøye for å oppnå full utnyttelse av spillet. Ta vare på boken til senere bruk.

TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. / TM ET ® SONT DES MARQUES DE NINTENDO.
© 1992, 2001 NINTENDO.
GAME DEVELOPED BY INTELLIGENT SYSTEMS. DONKEY KONG 3-D MODEL PROVIDED COURTESY OF RARE U.K./
JEU DEVELOPPE PAR INTELLIGENT SYSTEMS. MODELE 3D DE DONKEY KONG FOURNI PAR RARE U.K.
© 2001 NINTENDO.

## CONTENTS / SOMMAIRE

English . . . . . 4
Deutsch . . . . . 24
Français . . . . . 44
Nederlands . . . . . 64
Español . . . . . 84
Italiano . . . . . 104

## CONTENTS


| | | | |
|---|---|---|---|
| Basic Controls | 4 | Multi-Pak VS | 14 |
| Competitive Spirits | 6 | Multi-Pak Battle | 15 |
| Before Racing | 7 | Time Trial | 17 |
| Mario GP & Quick Run | 9 | Single-Pak Multiplayer | 19 |
| Items | 12 | Ghost Exchange | 20 |
| Tracks | 13 | Playing Multi Game Pak play, 1 Game Pak play | 22 |


## BASIC CONTROLS

**L Button**
- Use Items

(Also, stop the shuffle when first picking up an item.)

**START**
- Pause
- Confirm Selections

**SELECT**
- Horn

When SETTINGS appears on the **Mode Selection Screen**, press SELECT to change game settings.

**R Button**
- Mini-Jump

**A Button**
- Accelerator
- Confirm Selections

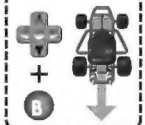
When starting a race, press the A Button at the right moment for a quick burst of acceleration (see chapter "Time Trial").

**+ Control Pad**
- Steering (left/right)
- Menu Selections

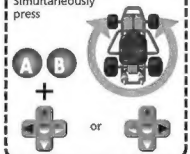
**B Button**
- Brake
- Cancel Selections



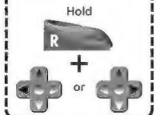
**Reverse**
When your kart is stopped, press

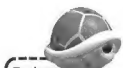



**Spin Turn**
Simultaneously press




**Drift**
Power-slide through turns. (See chapter "Time Trial".)



To shoot shells behind you, press

To throw bananas ahead of you, press

## COMPETITIVE SPIRITS

The eight racers in **MARIO KART™: SUPER CIRCUIT™** fall into three different classes. Each one has different characteristics and performs differently on each track. Try them all out to see which racer suits you best.

### LIGHTWEIGHT CLASS

Excellent acceleration, but low top speeds. Not slowed much by dirt, but easily knocked aside by heavier karts.

**YOSHI™**
Dirt is no obstacle!

**TOAD**
No one has faster acceleration!

**PEACH**
Check out true lightweight racing!

### MIDDLEWEIGHT CLASS

Balanced alternative to the Lightweight and Heavyweight karts.

**LUIGI**
Great steering!

**MARIO™**
Perfectly balanced!

### HEAVYWEIGHT CLASS

Very high top speed, but acceleration and steering require careful attention. Easily bumps Lightweight karts out of the way, but suffers from tremendous slowdown off-track.

**BOWSER**
There's nobody faster!

**DONKEY KONG™**
Better steering than Wario!

**WARIO™**
True Heavyweight power!

## BEFORE RACING

Insert the **MARIO KART: SUPER CIRCUIT** Game Pak into your Game Box Advance™ and turn the power ON.

### 1 CHOOSING PLAYERS

**For Single-Player Games:**
Choose SINGLE PLAYER on the **Title Screen**.

**For Two- to Four-Player Games:**

After checking all cable connections, each player should use the ✚Control Pad to choose MULTIPLAYER on the **Title Screen**. Next, choose the **Single-Pak** or **Multi-Pak Mode**. Multi-Pak games require one **MARIO KART: SUPER CIRCUIT** Game Pak for each player. Only one Game Pak is needed to play the **Single-Pak Mode** (see chapter "Single-Pak Multiplayer").

See chapter "Playing Multi Game Pak play, 1 Game Pak play" for information about connecting multiple Game Boy Advance systems.

***The A Button confirms selections, and the B Button cancels selections on all menu screens.***

See chapter "Ghost Exchange" for information about trading ghost data.

### 2 CHOOSE A GAME

Choose the mode you'd like to play. Refer to the chart on the following page to see which modes you can play with the number of players you've chosen. If you select a mode and the word SETTINGS appears in the bottom left corner of the screen, press SELECT to change the mode settings.

| | | |
|---|---|---|
| MARIO GP | Eight racers compete for points | 1–2 players |
| VS. | Compete against your friends for first place | 2–4 players |
| BATTLE | Battle on special stages and try to pop your opponents' balloons | 2–4 players |
| TIME TRIAL | Race alone to get the best time | 1 player |
| QUICK RUN | Race for position against seven other racers | 1 player |

**The list above refers specifically to Multi-Pak multiplayer games.**

## 3 CHOOSE AN ENGINE CLASS

In the **Mario GP**, **VS.**, and **Quick Run Modes**, you must first choose an engine class in which to race. The tight control of the 50 cc class is best for first-time racers.

## 4 CHOOSE A CHARACTER

Before racing, you must choose which of the eight characters you want to use. Choose a character and press the A Button, then press the A Button again when OK? appears on-screen. Choose the question mark in the middle to have a character randomly selected for you.

***NOTE: Two or more people cannot choose the same character in multiplayer modes.***

## 5 CHOOSE A TRACK

Finally, you must choose your track. In some modes, you must choose a cup to enter rather than a specific track.

**Now start your engines!**

***NOTE: In multiplayer games, Player 1 chooses the mode, engine class, and track.***

To erase all of your saved data, hold the L Button, R Button, B Button and START when you turn the power ON, then choose YES when the confirmation message appears. Once data has been erased, it can never be recovered, so be careful.

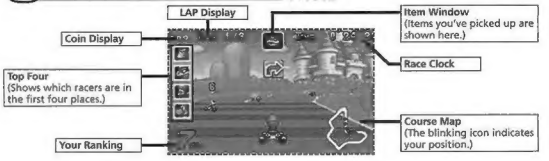
# MARIO GP & QUICK RUN

The **Mario GP Mode** features eight racers that compete on all four tracks in a cup as they try to earn the most points and win the grand prix. The **Quick Run Mode** features single GP-style races on individual tracks. The following information deals mostly with the **Mario GP Mode**.

## 1 CHOOSE A CUP

The first time you play, you can choose from four cups. Each cup is made up of four different tracks. Choose a cup on the **Track Selection Screen**.

## 2 DISPLAY ICONS




## 3 RACING & PLACING

### Laps

Each race consists of three laps around the track.

### Points

You earn points when you finish in one of the top four places in a race. By finishing in the top four, you'll be able to continue to the next race. If you finish in fifth place or lower in a race, you'll have to try that race again, however you only get three chances to finish in the top four. In two-player games, as long as one player finishes in the top four, both players can continue racing.

| TOP FOUR PLACES | |
|---|---|
| 1st | 9 Points |
| 2nd | 6 Points |
| 3rd | 3 Points |
| 4th | 1 Point |
| 5th or lower | 0 Points |

### Trophies & Rankings

The gold, silver, and bronze cup trophies are awarded to the three racers with the highest point totals at the end of all four races in a cup.

There are also eight different rankings you can earn based on how well you've raced: ✪✪✪, ✪✪, ✪, A, B, C, D, and E. This information will be saved and your best records updated automatically when you press the A Button after receiving your trophy. Trophies are awarded for each engine class. When you get four gold trophies in an engine class, you can then race SPECIAL CUPs in that class.

### Coins

You can raise your racer's top speed by collecting the coins found on the tracks. You can collect up to 55 coins. However, every time you collide with another kart, you lose coins. If you lose all your coins, you'll spin out when another kart hits you. The number of coins you start with depends on your starting position.

### Pausing

During any race you can press START to pause the game. Choose QUIT on the **Pause Screen** to return to the **Mode Selection Screen**.

### QUICK RUN

The QUICK RUN is a single-player, single-track race for position rather than points. It's the perfect mode to practice for the MARIO GP cup races. When choosing this mode, press SELECT on the **Mode Selection Screen** to change game settings. Use the ✚ Control Pad to adjust settings.

**Your times in the Mario GP and Quick Run Modes cannot be saved.**

# ITEMS

Drive over the Item Boxes on the track to pick up items. The items you pick up are shown in the item window. Press the L Button to use them.

## POWER UP YOUR KART!

**STAR**
Become temporarily invulnerable.

**MUSHROOM**
Get a short burst of speed.

## STEAL ITEMS!

**BOO**
Steal items from other players. Use Boo to become transparent so that bananas and shells pass right through you. Plus, if you're in second place or lower, Boo will chase down the leader and try to interfere with his or her racing.

## ATTACK OTHER RACERS!

**LIGHTNING**
Fire lightning at all your opponents, shrinking them and slowing them down for a few seconds.

## BLOCK OTHER RACERS!

**BANANA**
Make karts spin out by dropping banana peels right in front of them.

## ATTACK THE LEADERS!

**RED SHELL**
Launch a guided shell that hunts down the kart in front of you and tries to make it crash.

**GREEN SHELL**
Attack opponents just like you would with a Red Shell. Green Shells don't home in on other racers – they shoot straight and ricochet off fences and walls.

**TRIPLE GREEN SHELLS**
Attack opponents just like you would with Triple Red Shells. Shoot these shells at obstacles like bananas to clear them out of your path.

**TRIPLE RED SHELLS**
Get three shells at once! Press the L Button once to set all three spinning around your kart. You can then use them to attack or simply to deflect the attacks of others.

**SPINY SHELL**
Fire a homing shell that hunts down the leading kart. Watch as this shell crashes into and knocks away every kart in its path.

- Hold the L Button to set a single shell or banana, then release it to launch the item.
- When shot behind you, Green Shells travel in a straight line backwards, while Red Shells chase after approaching racers. Triple Shells cannot be shot backwards.

# TRACKS

SPECIAL CUP

*Only racers who have won all four cups can take on the challenge of SPECIAL CUP.*

## MULTI-PAK VS.

The **VS. Mode** is a two- to four-player competition. Each player must choose MULTIPLAYER on the **Title Screen** and then choose MULTI-PAK LINK. Finally, Player 1 will make the selections below. Each player must have his or her own **MARIO KART: SUPER CIRCUIT** Game Pak for Multi-Pak multiplayer modes. (See chapter "Before Racing".) Press SELECT on the **Mode Select Screen** to change settings for this mode.

### 1 CHOOSE A TRACK

First choose one of the MARIO GP cups, then choose a track to race.

Two-Player Race Results

### 2 RACING & PLACING

The race ends as soon as the last-placed racer is determined. Each player's results will be shown on the **VS. Results Screen.** After each race, you can choose whether to continue racing or not.

Four-Player Race Results

- **You can change courses and karts on the menu that appears when a race is paused.**
- **All VS. results are lost once the power is turned OFF.**

### TRICKY TECHNIQUES 101

**Item Interference!**

Block opponents' attacks by readying shells and bananas around your kart while you race. After setting items, pick up another Item Box for even more items!

**Tactical Lightning Strikes!**

Racers who have become invulnerable after using a Star aren't affected by lightning, so watch what's going on before unleashing your bolt from the blue.

**Banana Braking!**

If you run over a banana peel, press the B Button quickly to keep right on racing. If you see a musical note in a bubble above your character, you're singing with success!



## MULTI-PAK BATTLE

The **Battle Mode** is a two- to four-player balloon-bursting kart battle. Each player first chooses MULTIPLAYER on the **Title Screen**, then chooses MULTI-PAK LINK. Each player needs a **MARIO KART: SUPER CIRCUIT** Game Pak (see chapter "Before Racing").

### 1 CHOOSE A TRACK

The **Battle Mode** features four different courses.

Battle Course 1

Battle Course 2

Battle Course 3

Battle Course 4

## 2 ON-SCREEN ICONS

## 3 RULES OF ENGAGEMENT

Each kart has three balloons attached to it. You win if all of your opponent's balloons get popped before yours.

### Balloons Pop When You:

1. Drive over a banana or collide with an invulnerable opponent.
2. Get hit by a shell.
3. Drive off the edge of the track.

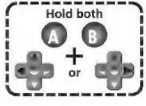
### When All Three Balloons Are Popped:

In three- and four-player matches, players who lose all their balloons are transformed into Bob-ombs and can then blow up other karts. Bob-ombs continue to reappear and can get Mushrooms from Item Boxes. They do not appear on Track Maps.

### TRICKY TECHNIQUES 102

### Master the Spin Turn!

When you need to change direction in an instant, the Spin Turn is your best bet. Just hold the A and B Buttons and crank the steering wheel!






# TIME TRIAL

The **Time Trial Mode** is your chance to see just how quickly you can complete three laps around a track. Choose SINGLE PLAYER on the **Title Screen**. Press SELECT on the **Mode Select Screen** to decide whether or not to use ghost data while racing.

## 1 TRIAL

After choosing SINGLE PLAYER, choose TIME TRIAL and then TRIAL. Next, choose your character.

## 2 CHOOSE A TRACK

First, choose one of the MARIO GP cups, then choose a track to race. None of the tracks have Item Boxes in this mode.

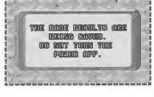
## 3 ITEMS

You'll start your TIME TRIAL with Triple Mushrooms, use them whenever you like for quick bursts of speed.

## 4 THE CHECKERED FLAG

Your lap times and race time will be shown once you cross the finish line. Then the five best times and best lap time will appear. You'll then be able to choose TRY AGAIN, VIEW REPLAY, CHANGE TRACK, CHANGE CHAR, or QUIT to save your times.

- **The times you see the first time you race are there just for reference.**



## GHOSTS

In **Time Trial Mode**, ghosts of the fastest racer appear to race against you. You can save Ghost Data on up to 10 tracks.

- **If you don't finish a race or take too long to finish, ghosts do not appear.**
- **In cases in which ghost data cannot be saved, an icon will appear beneath the lap indicator.**

## 5 RECORDS

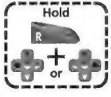
Choose RECORDS on the **Mode Selection Screen** to view record times for each track.

The track list has two columns beside the track names. Ghosts in the left column represent your ghost data for the track (up to 10 tracks), while ghosts in the right column are ones you received in a data trade (up to 2 tracks). Select a ghost and press the A Button to check ghost data and view replays.

## TRICKY TECHNIQUES 103

### Drift Through Corners!

You can get through most corners by drifting. Drifting allows you to turn sharply without slowing down – it's the key to faster times.




### Steal the Lead with Turbo Starts A

If you press the A Button at just the right moment before the light turns green, you'll start the race with a huge burst of speed.



## SINGLE-PAK MULTIPLAYER

SINGLE-PAK LINK is a special mode that allows two to four players to race against each other with just one Game Pak. Player 1 makes most selections before the race starts. First, properly connect all Game Boy Advance Game Link™ cables (see chapter "Playing Multi Game Pak play, 1 Game Pak play") and turn each Game Boy Advance system's power ON. Player 1 should choose MULTIPLAYER on the **Title Screen**, then choose the **Single-Pak Mode**.

After checking all connections on the connection screen (shown on the right), press the A Button and wait for the data transfer to finish.

## 1 CHOOSE A TRACK

Player 1 will choose one of four special tracks and press the A Button to confirm. Pressing the B Button will not cancel selections at this point. Players 2–4 must wait a few more seconds.

## 2 RULES

In SINGLE-PAK LINK races, players race as differently coloured Yoshis. There is only one engine class in this mode. The first player to complete five laps wins. Carefully read all information on-screen.

## USING MULTIPLE GAME PAKS

You can still play SINGLE-PAK LINK when more than one Game Pak is being used. After Player 1 turns the power ON, the other players should hold START and SELECT and then turn the power ON. Once the NINTENDO logo vanishes from the screen, continue making selections as described on the previous page. Player 1 must make all selections.

**Please refer to the Game Boy Advance Instruction Booklet for more information.**

# GHOST EXCHANGE

You can use the Game Boy Advance Game Link cable to trade **Time Trial Mode** ghost data with a friend.

- **See chapter "Playing Multi Game Pak play, 1 Game Pak play" about Multi-Pak linking, but do not link more than two systems when trading ghost data.**

After checking all connections, both players should choose GHOST EXCHANGE on the **Title Screen**. Player 1 makes all selections.

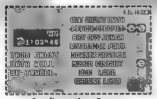
On the **Course Selection Screen**, press ↑ and ↓ on the ✚Control Pad to select the course with ghost data that you want to trade. There are two columns with Boo icons: the left column shows ghost data that can be traded (10 courses maximum).

Confirmation Screen

To receive ghost data without sending your own data, choose GET GHOST DATA.

- **The right column shows ghost data that you've received; you cannot trade that data.**

When you select a ghost that can be traded, the ghost time will appear in the top-left corner of the screen. Choose which course data to trade and press the A Button, then press the A Button again when OK? appears. When both players are done choosing, a final confirmation message will appear.



Confirmation Screen

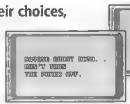
Check to make sure the data on the **Confirmation Screen** is the data you want, then choose YES. If only one player is sending data, he or she must wait for the other player to confirm the trade.

Also, if you end up with two ghost data files after trading, you'll have to erase one. Press ← and → on the ✚Control Pad to choose which ghost to erase.

- **When erasing ghost data, you'll be asked to confirm that it is OK to erase the old data and replace it with the new data.**
- **Even if one player chooses to cancel a trade after the other has already confirmed to continue with the trade, the player that chose to continue will still receive the other player's ghost data.**

Once everything has been confirmed, the trade will begin. Do not turn the power OFF while the data is being transferred. The trade is complete once the data has been saved. You can then choose either to CONTINUE TRADING or to quit the **Ghost Exchange Mode** and return to the **Title Screen**.

- **Trades only occur after both players finalise their choices, so you may have to wait for the other player at times. Also, pressing the B Button might not cancel the trades, so be certain before confirming your trade.**



# PLAYING MULTI GAME PAK PLAY, 1 GAME PAK PLAY

**THIS GAME PAK INCLUDES A MULTI-PLAYER MODE WHICH REQUIRES A GAME BOY ADVANCE GAME LINK™ CABLE.**

## Necessary Equipment

*Game Boy Advance systems: ..... .. .....One per player*

*Game Paks – Multi Game Pak play: .. ... ..... .....One per player*
*– 1 Game Pak play: .....One Game Pak*

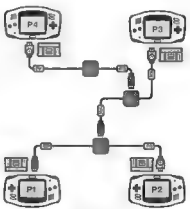
*Game Boy Advance Game Link cables: ..... ....Two players: One cable*
*.....Three players: Two cables*
*..... . .....Four players: Three cables*

## Linking Instructions

***Multi Game Pak play:***

1. *Make sure that the Power Switches on all of the game systems are turned OFF, then insert the Game Paks into the individual Game Pak slots.*
2. *Connect the Game Link cables and plug them into the External Extension Connector (EXT) on each of the game systems.*
3. *Turn the Power Switch on each game system ON.*
4. *Now, follow the instructions for Multi Game Pak play.*

- *When playing with only two or three players, do not connect any game systems that will not be used.*
- *The player who plugs the small, purple connector into his or her Game Boy Advance will be Player 1.*



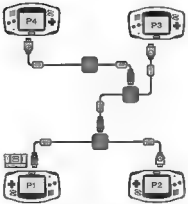
Game Boy Advance and
Game Boy Advance Game Link cable

***Consult the diagram when connecting Game Link cables to Game Boy Advance systems. (Note that the small connector is purple and the large connector is gray.)***

***1 Game Pak play:***

1. *Make sure that the Power Switches on all of the game systems are turned OFF, then insert the Game Pak into Player 1's Game Pak slot.*
2. *Connect the Game Link cables*
3. *Making sure to insert the small purple connector into Player 1's game system and the large gray connectors into the other game systems, insert the Game Link cables into the External Extension Connectors (EXT).*
4. *Turn each system's Power Switch ON.*
5. *Now, follow the instructions for 1 Game Pak play.*

- *When playing with only two or three players, do not connect any game systems that will not be used.*



Game Boy Advance and
Game Boy Advance Game Link cable

***Consult the diagram when connecting Game Link cables to Game Boy Advance systems. (Note that the Game Pak and the small, purple connector go into Player 1's game system.)***

## Troubleshooting

***You may be unable to transfer game data or you may experience malfunctions in any of the following situations:***

- *When you are using any cables other than Game Boy Advance Game Link cables.*
- *When any Game Link cable is not fully inserted into any game system.*
- *When any Game Link cable is removed during the transfer of data.*
- *When more than four Game Boy Advance game systems are linked.*
- *When any Game Link cable is incorrectly connected to any game system.*
- *When the Game Pak is inserted into any system other than Player 1's Game Boy Advance (1 Game Pak play).*

# INHALT


| | | | |
|---|---|---|---|
| Die Steuerung | 24 | Multi-Pak VS. | 34 |
| Die Kontrahenten | 26 | Multi-Pak Battle | 35 |
| Vor dem Rennen | 27 | Time Trial | 37 |
| Mario GP & Quick Run | 29 | Single-Pak-Spiel | 39 |
| Items | 32 | Ghost Exchange | 40 |
| Die Strecken | 33 | Multi-Modul-Spiel / Ein-Modul-Spiel | 42 |


# DIE STEUERUNG

**L-Taste**
- Einsatz von Items

(Stoppt auch die zufällige Auswahl, nachdem du ein Item aufgenommen hast.)

**START**
- Pause
- Auswahl bestätigen

**SELECT**
- Hupe

Erscheint SETTINGS (Einstellungen) am **Spielmodus-Auswahl-Bildschirm**, drücke SELECT, um die Einstellungen zu verändern

**R-Taste**
- Mini-Sprung

**A-Knopf**
- Beschleunigung
- Auswahl bestätigen

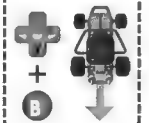
Drücke zu Beginn eines Rennens den A-Knopf zum richtigen Zeitpunkt, um einen Turbo-Start hinzulegen. (Siehe Kapitel „Time Trial".)

**✚ Steuerkreuz**
- Lenken (links/rechts)
- Cursor bewegen

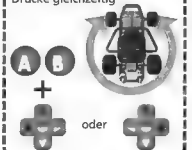
**B-Knopf**
- Bremsen
- Abbruch



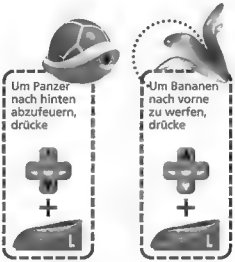
**Rückwärts**
Wenn dein Kart angehalten wurde, drücke




**Spin Turn**
Drücke gleichzeitig




**Driften**
Drifte mit hoher Geschwindigkeit durch enge Kurven. (Siehe Kapitel „Time Trial".)



# DIE KONTRAHENTEN

Die acht Piloten in **Mario Kart™: Super Circuit™** lassen sich in drei verschiedene Klassen einteilen. Jede Klasse verfügt über bestimmte Charakteristika und unterschiedliches Fahrverhalten. Probiere sie alle aus, um zu sehen, welcher Pilot dir am besten entspricht.

## LEICHTGEWICHTS-KLASSE

Hervorragende Beschleunigung, aber niedrige Höchstgeschwindigkeit. Wird durch Schlamm nicht stark abgebremst, kann aber leicht von schwereren Karts abgedrängt werden.

**YOSHI™**
Schlamm ist kein Hindernis!

**TOAD**
Niemand beschleunigt schneller!

**PEACH**
Versuche dich an wahrem Leichtgewicht-Rennen!

## MITTELGEWICHTS-KLASSE

Gut ausbalancierte Alternative zur Leichtgewichts- und Schwergewichts-Klasse.

**LUIGI**
Großartige Lenkung!

**MARIO™**
Perfekt ausbalanciert!

## SCHWERGEWICHTS-KLASSE

Sehr hohe Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung und Lenkung erfordern allerdings höchste Aufmerksamkeit. Kann Karts der Klasse Leichtgewicht leicht abdrängen, wird aber abseits der Strecke stark abgebremst.

**BOWSER**
Niemand ist schneller!

**DONKEY KONG™**
Bessere Lenkung als Wario!

**WARIO™**
Wahre Schwergewichts-Power!

# VOR DEM RENNEN

Stecke das **Mario Kart: Super Circuit**-Modul in deinen Game Boy Advance™ und stelle den Schalter auf ON (ein).

## 1 SPIELERAUSWAHL

**Für Ein-Spieler-Spiele:**
Wähle SINGLE PLAYER am **Titelbildschirm**.

**Für Zwei- bis Vier-Spieler-Spiele:**

Nach dem Überprüfen sämtlicher Kabel-Verbindungen muss jeder Spieler mit Hilfe des ✚ Steuerkreuzes die Option MULTIPLAYER am **Titelbildschirm** wählen. Wähle als nächstes den **Single-Pak**- oder **Multi-Pak-Modus**. Für Multi-Pak-Spiele benötigt jeder Spieler ein **Mario Kart: Super Circuit**-Modul. Für den **Single-Pak-Modus** wird hingegen nur ein Modul benötigt. (Siehe Kapitel „Single-Pak-Spiel".)

Für nähere Informationen bezüglich der Verbindung mehrerer Game Boy Advance-Systeme siehe Kapitel „Multi-Modul-Spiel/Ein-Modul-Spiel".

***In sämtlichen Menüs kannst du mit Hilfe des A-Knopfs Auswahlen bestätigen und mit Hilfe des B-Knopfs Vorgänge abbrechen.***

Für nähere Information zum Austausch von Geister-Daten siehe Kapitel „Ghost Exchange".

## 2 WÄHLE EIN SPIEL

Wähle den gewünschten Spielmodus. Die Tabelle auf der nächsten Seite gibt Auskunft daruber, welche Modi du mit der gewählten Spieleranzahl spielen kannst. Wenn du einen Modus wählst und das Wort SETTINGS (Einstellungen) erscheint in der linken unteren Bildschirmecke, drücke SELECT, um die Einstellungen zu verändern.

| | | |
|---|---|---|
| MARIO GP | Acht Piloten kämpfen um Punkte. | 1–2 Spieler |
| VS. | Kämpfe mit deinen Freunden um den ersten Platz. | 2–4 Spieler |
| BATTLE | Bring in speziellen Arenen die Ballons deiner Gegner zum Platzen. | 2–4 Spieler |
| TIME TRIAL | Fahre alleine um die Bestzeit. | 1 Spieler |
| QUICK RUN | Erfahre dir die beste Position gegen sieben andere Piloten. | 1 Spieler |

**Diese Liste gilt speziell für Multi-Modul-Mehrspieler-Spiele.**

## 3 WÄHLE EINE HUBRAUM-KLASSE

In den **Mario GP-**, **VS.-** und **Quick Run-Modi** musst du vor dem Rennen eine Hubraum-Klasse wählen. Die gute Lenkbarkeit der 50 cc-Klasse eignet sich besonders gut für Einsteiger.

## 4 WÄHLE EINEN CHARAKTER

Vor dem Rennen musst du einen der acht zur Verfügung stehenden Charaktere auswählen. Wähle einen Charakter und drücke den A-Knopf. Drücke den A-Knopf nochmals, wenn OK? auf dem Bildschirm erscheint. Wählst du das Fragezeichen in der Mitte, wird der Charakter zufällig ausgewählt.

***HINWEIS: Zwei oder mehr Spieler können in den Mehrspieler-Modi nicht den gleichen Charakter wählen.***



## 5 WÄHLE EINE STRECKE

Letztendlich musst du nur noch eine Strecke wählen. In manchen Modi musst du anstatt einer bestimmten Strecke einen gesamten Cup wählen.

**Und nun startet die Motoren!**

***HINWEIS: In den Mehrspieler-Spielen wählt Spieler 1 den Modus, die Hubraum-Klasse und die Strecke.***

Um alle deine gespeicherten Daten zu löschen, halte die L-Taste, die R-Taste, den B-Knopf und START gedrückt, wenn du das Gerät einschaltest. Wähle YES (ja) im folgenden Fenster. Sind Daten erst einmal gelöscht, können sie nicht wieder hergestellt werden. Sei also vorsichtig!

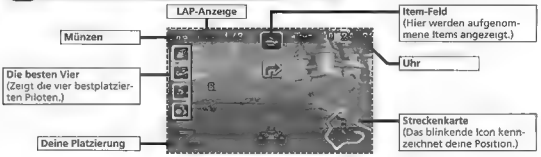
# MARIO GP & QUICK RUN

Im **Mario GP-Modus** kämpfen acht Piloten auf allen vier Strecken eines Cups um die meisten Punkte und um den Grand Prix-Sieg. Der **Quick Run-Modus** bietet Einzelrennen im Stile des Grand Prix auf Strecken deiner Wahl. Die nun folgenden Informationen beziehen sich hauptsächlich auf den **Mario GP-Modus**.

## 1 WÄHLE EINEN CUP

Spielst du zum ersten Mal, kannst du vier verschiedene Cups wählen. Jeder Cup besteht aus vier unterschiedlichen Strecken. Wähle einen Cup auf dem **Streckenauswahl-Bildschirm**.

## 2 BILDSCHIRMANZEIGEN




## 3 RENNEN & PLATZIERUNG

### Runden

Jedes Rennen geht über drei Runden.

### Punkte

Gelingt es dir, als einer der ersten Vier über die Ziellinie zu fahren, werden dir Punkte gutgeschrieben. Außerdem ermöglicht dir eine so hohe Platzierung die Teilnahme am nächsten Rennen. Erreichst du nur den fünften oder einen noch niedrigeren Platz, musst du das Rennen nochmals versuchen. Allerdings hast du nur drei Versuche, die besten Vier zu erreichen. Gelingt es nur einem Spieler in Zwei-Spieler-Spielen unter die besten Vier zu kommen, können trotzdem beide Spieler am nächsten Rennen teilnehmen.

| DIE BESTEN VIER | |
|---|---|
| 1. | 9 Punkte |
| 2. | 6 Punkte |
| 3. | 3 Punkte |
| 4. | 1 Punkt |
| 5. oder niedriger | 0 Punkte |

### Trophäen & Ränge

Die Gold-, Silber- und Bronze-Cup-Trophäen gehen an die drei Piloten mit der höchsten Gesamt-Punktezahl am Ende aller vier Rennen eines Cups.

Aufgrund deiner Fahrkünste kannst du auch acht verschiedene Ränge erreichen. Diese sind: ✪✪✪, ✪✪, ✪, A, B, C, D und E. Drückst du den A-Knopf, nachdem du deine Trophäe in Empfang genommen hast, werden diese Informationen automatisch gespeichert. Auch neue Bestzeiten werden hiermit aktualisiert. In jeder Hubraum-Klasse werden neue Trophäen vergeben. Hast du in einer Klasse vier Trophäen gewonnen, steht dir die Teilnahme am SPECIAL CUP dieser Klasse offen.

### Münzen

Du kannst die Höchstgeschwindigkeit deines Karts erhöhen, wenn du die Münzen aufsammelst, die auf der Strecke liegen. Bis zu 55 Münzen kannst du sammeln. Jedes Mal, wenn du mit einem anderen Kart kollidierst, verlierst du Münzen. Verlierst du alle Münzen, bringt dich jede Kollision mit einem anderen Kart ins Schleudern. Die Anzahl der Münzen, mit der du startest, hängt von deiner Start-Position ab.

### Pause

Du kannst durch Drücken von START ein Rennen jederzeit pausieren. Wähle QUIT (Abbruch) am **Pausen-Bildschirm**, um zum **Spielmodus-Auswahl-Bildschirm** zurückzukehren.

### QUICK RUN

QUICK RUN ist ein Ein-Spieler-Einzelstrecken-Rennen, in dem es eher um eine gute Position als um eine hohe Punktezahl geht. Dies ist der perfekte Modus, um für die MARIO GP-Rennen zu trainieren. Wählst du diesen Modus, drücke SELECT am **Spielmodus-Auswahl-Bildschirm**, um die Einstellungen mit Hilfe des ✚ Steuerkreuzes zu verändern.

**Die Rennzeiten im Mario GP- und Quick Run-Modus können nicht gespeichert werden.**

# ITEMS

Um Items zu erhalten, fahre durch die Item-Kisten auf der Strecke. Das erhaltene Item wird im Item-Fenster angezeigt und kann durch Drücken der L-Taste eingesetzt werden.

## VERSTÄRKE DEIN KART!

**STERN**
Macht dich vorübergehend unverwundbar.

**PILZ**
Einmaliger Turbo.

## GREIFE ANDERE FAHRER AN!

**BLITZ**
Ein blendender Blitz schrumpft alle deine Kontrahenten und verringert für ein paar Sekunden ihre Geschwindigkeit.

## GREIFE DIE FÜHRENDEN AN!

**ROTER PANZER**
Feuere einen zielsuchenden Panzer ab, der das nächste Kart vor dir jagt und versucht, es zu treffen.

**GRÜNER PANZER**
Auch dieser Panzer kann auf Gegner abgefeuert werden. Zum Unterschied von Roten Panzern sind die Grünen allerdings nicht zielsuchend. Sie schlittern geradeaus und prallen von der Streckenbegrenzung ab.

**DREIFACHE GRÜNE PANZER**
Eine weitere Angriffsvariation des Grünen Panzers. Feuere diese Panzer gegen Hindernisse, wie zum Beispiel Bananenschalen, um den Weg freizumachen.

## STIEHL ITEMS!

**BUU HUU**
Stiehlt Items von anderen Spielern. Setze Buu Huu ein, um transparent zu werden. So kannst du über Bananenschalen hinwegfahren und Panzer gehen einfach durch dich hindurch. Befindest du dich am zweiten Platz oder einer noch niedrigeren Position, jagt Buu Huu den Führenden und stört ihn beim Fahren

## BLOCKIERE ANDERE FAHRER!

**BANANE**
Bring Karts ins Schleudern, indem du direkt vor ihnen eine Bananenschale auf die Strecke wirfst.

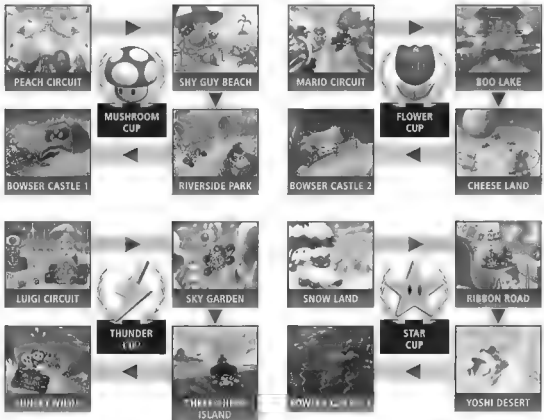
**DREIFACHE ROTE PANZER**
Du erhältst drei Panzer auf einmal! Drücke die L-Taste, um die Panzer um dein Kart kreisen zu lassen. Du kannst sie als Schutzschild einsetzen oder andere Fahrer gezielt angreifen.

**STACHI-PANZER**
Ein zielsuchender Panzer, der den Führenden jagt. Dieser Panzer macht vor niemandem Halt und räumt alles auf seinem Pfad aus dem Weg.

- Halte die L-Taste gedrückt, um einen einzelnen Panzer oder eine Bananenschale vorzubereiten. Lass die Taste los, um das Item abzusetzen.
- Ein nach hinten abgefeuerter Grüner Panzer schlittert in einer geraden Linie nach hinten, während ein Roter Panzer herannahende Karts ablängt. Dreifache Rote Panzer können nicht nach hinten abgefeuert werden.



# DIE STRECKEN




SPECIAL CUP

***Nur Fahrer, die alle vier Cups gewonnen haben, können am SPECIAL CUP teilnehmen.***

## MULTI-PAK VS.

Der **VS.-Modus** ist ein Wettbewerb für zwei bis vier Spieler. Jeder Spieler muss am **Titelbildschirm** zuerst MULTIPLAYER und danach MULTI-PAK LINK wählen. Dann trifft Spieler 1 die weiter unten aufgeführten Auswahlen. Um die Multi-Pak-Mehrspieler-Modi spielen zu können, benötigt jeder Spieler jeweils ein **Mario Kart: Super Circuit**-Modul. (Siehe Kapitel „Vor dem Rennen".) Drücke SELECT im **Spielmodus-Auswahl-Bildschirm**, um die Einstellungen für diesen Modus zu verändern.

### 1 WÄHLE EINE STRECKE

Wähle zuerst einen der MARIO GP-Cups und dann eine der Strecken.

Zwei-Spieler-Rennergebnisse

### 2 RENNEN UND PLATZIERUNG

Das Rennen endet, sobald der letztplatzierte Fahrer feststeht. Das Ergebnis jedes Spielers wird am **VS.-Ergebnis-Bildschirm** angezeigt. Nach jedem Rennen kannst du wählen, ob du weitermachen willst oder nicht.

Vier-Spieler-Rennergebnisse

- **Im Pausen-Menü kannst du neue Strecken und Karts auswählen.**
- **Alle VS.-Ergebnisse gehen verloren, sobald das Gerät ausgeschaltet (OFF) wird.**

### KLEINES TECHNIK-1 X 1

**Misch dich mit Items ein!**

Blockiere gegnerische Angriffe, indem du während des Rennens Panzer und Bananen rund um dein Kart platzierst. Nachdem du die Items aktiviert hast, fahre durch eine Item-Kiste, um noch mehr Items zu erhalten.



**Der taktische Blitzschlag!**

Fahrer, die durch den Einsatz eines Sterns unverwundbar geworden sind, werden nicht durch Blitzschlag beeinflusst. Sieh dir also genau an, was auf der Strecke vor sich geht, bevor du den Blitz einschlagen lässt.

**Bananenbremse!**

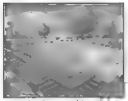
Wenn du über eine Bananenschale fährst, drücke schnell den B-Knopf, um unbeschadet weiterfahren zu können. Erscheint über deinem Charakter eine Sprechblase mit einer Note, hat dein Manöver Erfolg gehabt!

## MULTI PAK-BATTLE

Der **Battle-Modus** ist eine Jagd nach Ballons für zwei bis vier Spieler. Jeder Spieler muss zuerst am **Titelbildschirm** MULTIPLAYER, gefolgt von MULTI-PAK LINK wählen. Jeder Spieler benötigt jeweils ein **Mario Kart: Super Circuit**-Modul. (Siehe Kapitel „Vor dem Rennen".)

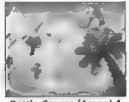
### 1 WÄHLE EINE STRECKE

Der **Battle-Modus** bietet vier verschiedene Arenen.

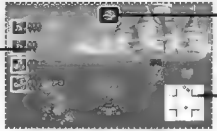

Battle-Course (Arena) 1

Battle-Course (Arena) 2

Battle-Course (Arena) 3


Battle-Course (Arena) 4

## 2 BILDSCHIRM-ANZEIGEN




## 3 DIE SPIELREGELN

An jedem Kart hängen drei Ballons. Wenn alle Ballons deines Gegners vor deinen zerplatzen, hast du gewonnen.

### Ballons zerplatzen, wenn du:

1. über eine Bananenschale fährst oder mit einem unverwundbaren Gegner zusammenstößt,
2. von einem Panzer getroffen wirst oder
3. über die äußere Begrenzung gerätst.

### Was passiert, wenn alle drei Ballons zerplatzt sind?

In Drei- und Vier-Spieler-Spielen verwandeln sich Spieler, die keine Ballons mehr haben, in Bob-ombs und können andere Karts sprengen. Bob-ombs erscheinen immer wieder und können Pilze aus Item-Kisten erhalten. Außerdem erscheinen sie nicht auf der Arena-Karte.

### KLEINES TECHNIK-1 X 2

**Meistere den Spin Turn!**

Wenn du schnell die Fahrtrichtung ändern musst, ist der Spin Turn genau was du brauchst! Halte die A- und B-Knöpfe gedrückt und reiß am Lenkrad!

## TIME TRIAL

Im **Time Trial-Modus** kannst du beweisen, wie schnell du die drei Runden einer Strecke absolvieren kannst. Wähle SINGLE PLAYER am **Titelbildschirm**. Drücke SELECT am **Spielmodus-Auswahl-Bildschirm**, um zu entscheiden, ob während des Rennens Geister-Daten verwendet werden sollen.

## 1 TRIAL

Nachdem du SINGLE PLAYER gewählt hast, wähle TIME TRIAL und danach TRIAL. Wähle als nächstes deinen Charakter.

## 2 WÄHLE EINE STRECKE

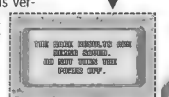
Wähle zuerst einen der MARIO GP-Cups, wähle danach die gewünschte Strecke. In diesem Modus gibt es auf keiner der Strecken Item-Kisten.

## 3 ITEMS

Im TIME TRIAL startest du mit drei Pilzen. Setze sie ein, wann immer du willst, um einen ordentlichen Schub zu bekommen.

## 4 DIE ZIELFLAGGE

Sobald du die Ziellinie überquert hast, werden deine Rundenzeiten und die Rennzeit angezeigt. Anschließend werden noch die fünf Bestzeiten und die beste Rundenzeit angezeigt. Danach stehen dir folgende Optionen zur Verfügung: TRY AGAIN (nochmals versuchen), VIEW REPLAY (Replay ansehen), CHANGE TRACK (Strecke wechseln), CHANGE CHAR (Fahrer wechseln) oder QUIT (aufhören), um deine Zeiten zu speichern.




- **Die Zeiten, die hier bei deinem ersten Versuch angezeigt werden, dienen nur zum Vergleich.**

## GEISTER

Im **Time Trial-Modus** erscheinen Geister der schnellsten Fahrer, um gegen dich anzutreten. Du kannst Geister-Daten von bis zu zehn Strecken speichern.

- **Beendest du ein Rennen nicht oder brauchst du zu lange, um über die Ziellinie zu kommen, erscheinen keine Geister.**
- **Sollte es nicht möglich sein, Geister-Daten zu speichern, erscheint ein Icon unterhalb der Rundenanzeige.**

## 5 RECORDS

Wähle RECORDS (Rekorde) am **Spielmodus-Auswahl-Bildschirm**, um die Rekordzeiten auf jeder Strecke einzusehen.

Die Streckenliste verfügt über zwei Spalten neben den Strecken-Namen. Geister in der linken Spalte geben Geister-Daten für diese Strecke an (möglich für bis zu zehn Strecken), während Geister in der rechten Spalte für Daten stehen, die du durch einen Daten-Austausch erhalten hast (möglich für bis zu zwei Strecken). Wähle einen Geist und drücke den A-Knopf, um die Geister-Daten zu überprüfen und Replays anzusehen.

## KLEINES TECHNIK-1 X 3

### Drifte durch enge Kurven!

Die meisten schwierigen Passagen kannst du meistern, indem du driftest. Durch diese Technik kannst du enge Kurven überwinden, ohne Geschwindigkeit einzubüßen. Dies ist der Schlüssel für Bestzeiten!

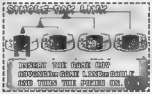
### Hol dir die Führung durch Turbo-Starts! A

Drückst du den A-Knopf im richtigen Moment, bevor die Ampel auf grün springt, beginnst du das Rennen mit einem Turbo-Start.



## SINGLE-PAK-SPIEL

SINGLE-PAK LINK ist ein spezieller Modus, der es zwei bis vier Spielern erlaubt, gegeneinander anzutreten und dabei nur ein Modul zu verwenden. Spieler 1 trifft die meisten Auswahlen, bevor das Rennen beginnt. Schließe zuerst alle Game Boy Advance Game Link™-Kabel korrekt an (siehe Kapitel „Multi-Modul-Spiel/Ein-Modul-Spiel") und schalte jedes Game Boy Advance-System auf ON (ein). Spieler 1 muss am **Titelbildschirm** die Option MULTIPLAYER und danach den **Single-Pak-Modus** wählen.




Spieler 1

Spieler 2

Nach dem Überprüfen aller Verbindungen auf dem Verbindungs-Bildschirm (siehe rechts), drücke den A-Knopf und warte, bis alle Daten übertragen worden sind.

## 1 WÄHLE EINE STRECKE

Spieler 1

Spieler 1 muss eine von vier speziellen Strecken auswählen und den A-Knopf zur Bestätigung drücken. Der Vorgang kann hier nicht durch Drücken des B-Knopfs abgebrochen werden. Spieler 2 – 4 müssen noch ein paar Sekunden warten.

## 2 REGELN

In SINGLE-PAK LINK-Rennen fahren die Spieler als verschiedenfarbige Yoshis. Es gibt in diesem Modus nur eine Hubraum-Klasse. Der erste Spieler, der fünf Runden gefahren ist, ist der Sieger. Achte auf die Informationen am Bildschirm.

## VERWENDUNG MEHRERER MODULE

Selbst wenn mehr als ein Modul verwendet wird, kannst du trotzdem SINGLE-PAK LINK spielen. Nachdem Spieler 1 den Schalter auf ON (ein) gestellt hat, müssen die anderen Spieler START und SELECT gedrückt halten und nun auch ihre Game Boy Advance-Systeme einschalten. Sobald das NINTENDO-Logo verschwunden ist, trifft alle weiteren Auswahlen wie vorher beschrieben. Spieler 1 muss sämtliche Auswahlen treffen.

**Für weitere Information lies bitte die Game Boy Advance-Spielanleitung.**

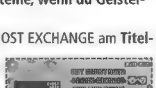
# GHOST EXCHANGE

Mit Hilfe des Game Boy Advance Game Link-Kabels kannst du Geister-Daten aus dem **Time Trial-Modus** mit einem Freund tauschen.

- **Siehe Kapitel „Multi-Modul-Spiel/Ein-Modul-Spiel" zum Thema „Verbinden von mehreren Modulen". Verbinde aber nicht mehr als zwei Systeme, wenn du Geister-Daten tauschen willst.**

Nach dem Überprüfen aller Verbindungen müssen beide Spiele GHOST EXCHANGE am **Titelbildschirm** wählen. Spieler 1 trifft alle Auswahlen.

Drücke ✦ und ✦ auf dem ✚ Steuerkreuz am **Streckenauswahl-Bildschirm**, um die Strecke mit den Geister-Daten zu wählen, die du tauschen möchtest. Es gibt zwei Spalten mit Buu Huu-Icons: Die linke Spalte zeigt Geister-Daten, die getauscht werden können (bis zu maximal zehn Strecken).



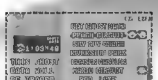
Bestätigungs-Bildschirm

Um Geister-Daten zu erhalten ohne deine eigenen Daten zu senden, wähle GET GHOST DATA (Geister-Daten erhalten).

- **Die rechte Spalte zeigt Geister-Daten, die du erhalten hast. Diese Daten können nicht getauscht werden.**

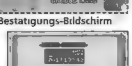


Wenn du einen Geist wählst, der getauscht werden kann, erscheint die Zeit in der linken oberen Bildschirmecke. Wähle die Strecke, die du tauschen möchtest und drücke den A-Knopf. Drücke nochmals den A-Knopf, wenn OK? auf dem Bildschirm erscheint. Nachdem beide Spieler ihre Auswahl getroffen haben, erscheint noch eine letzte Bestätigungs-Meldung.



Bestätigungs-Bildschirm

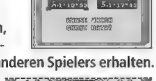
Überprüfe, ob die Daten, die auf dem **Bestätigungs-Bildschirm** angezeigt werden, auch jene sind, die du tauschen möchtest. Wähle dann YES (ja). Wenn nur ein Spieler Daten sendet, muss er warten, bis der andere Spieler den Tausch bestätigt.



Solltest du nach dem Tausch über zwei Geister-Dateien verfügen, musst du eine davon löschen. Drücke ✦ und ✦ auf dem ✚ Steuerkreuz, um den Geist auszuwählen, der gelöscht werden soll.

- **Wenn Geister-Daten gelöscht werden, erfolgt eine Abfrage, ob es in Ordnung ist, die alten Daten mit den neuen zu überschreiben.**
- **Selbst wenn ein Spieler beschließt, den Tausch abzubrechen, nachdem der andere Spieler bereits bestätigt hat, weiterzumachen, wird dieser Spieler trotzdem die Geister-Daten des anderen Spielers erhalten.**

Nachdem alles bestätigt worden ist beginnt der Tausch. Schalte die Game Boy Advance-Systeme nicht aus (OFF), während Daten ausgetauscht werden. Der Tausch ist abgeschlossen, sobald die Daten gesichert worden sind. Du kannst dann entweder CONTINUE TRADING (nochmals tauschen) wählen oder den **Ghost Exchange-Modus** verlassen und zum **Titelbildschirm** zurückkehren.



- **Der Tausch findet nur statt, wenn beide Spieler ihre Auswahlen bestätigt haben. Daher kann es manchmal dazu kommen, dass ein Spieler auf den anderen warten muss. Der Vorgang kann auch nicht durch Drücken des B-Knopfes abgebrochen werden. Also vergewissere dich, bevor du einen Tausch bestätigst.**

# MULTI-MODUL-SPIEL/EIN-MODUL-SPIEL

**DIESES SPIELMODUL VERFÜGT ÜBER EINEN MEHRSPIELER-MODUS, FÜR DEN EIN GAME BOY ADVANCE GAME LINK™-KABEL BENÖTIGT WIRD.**

## Erforderliche Bestandteile

*Game Boy Advance-Systeme:* ..... *Eines pro Spieler*

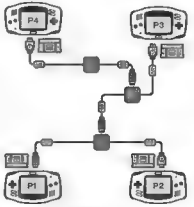
*Spielmodule – Multi-Modul-Spiel:* ..... *Ein Modul pro Spieler*
*– Ein-Modul-Spiel:* ..... *Ein Modul insgesamt*

*Game Boy Advance Game Link-Kabel:* ..... *Zwei Spieler – Ein Kabel*
..... *Drei Spieler – Zwei Kabel*
..... *Vier Spieler – Drei Kabel*

## Erforderliche Schritte

***Multi-Modul-Spiel:***

1. *Vergewissere dich, dass alle Game Boy Advance-Systeme ausgeschaltet sind und stecke die Spielmodule in die Modulschächte.*
2. *Verbinde zunächst die Game Boy Advance Game Link-Kabel miteinander und danach mit den Anschlussbuchsen (EXT.) der Game Boy Advance-Systeme*
3. *Schalte alle Game Boy Advance-Systeme ein.*
4. *Folge nun den Anweisungen zum Multi-Modul-Spiel.*



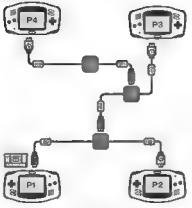
Game Boy Advance und Game Boy Advance Game Link-Kabel

- *Bei zwei oder drei Spielern sollten keine weiteren Game Boy Advance-Systeme angeschlossen werden, wenn sie nicht benötigt werden.*
- *Der kleine, lilafarbene Stecker wird an den Game Boy Advance von Spieler 1 angeschlossen.*

***Auf dem abgebildeten Schema kannst du erkennen, in welcher Weise die Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden. (Beachte den Unterschied zwischen dem kleinen, lilafarbenen und dem größeren, grauen Stecker.)***

***Ein-Modul-Spiel:***

1. *Vergewissere dich, dass alle Game Boy Advance-Systeme ausgeschaltet sind und stecke das Spielmodul in den Modulschacht des Game Boy Advance von Spieler 1.*
2. *Verbinde zunächst die Game Boy Advance Game Link-Kabel miteinander und danach mit den Anschlussbuchsen (EXT.) der Game Boy Advance-Systeme.*
3. *Schalte alle Game Boy Advance-Systeme ein.*
4. *Folge nun den Anweisungen zum Ein-Modul-Spiel.*



Game Boy Advance und Game Boy Advance Game Link-Kabel

- *Bei zwei oder drei Spielern sollten keine weiteren Game Boy Advance-Systeme angeschlossen werden, wenn sie nicht benötigt werden.*

***Auf dem abgebildeten Schema kannst du erkennen, in welcher Weise die Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden. (Achte darauf, dass der kleine, lilafarbene Stecker im Game Boy Advance von Spieler 1 steckt.)***

## Problemlösungen

***Folgende Fälle verursachen Fehler oder verhindern einen Datenaustausch:***

- *Wenn du keine originalen Game Boy Advance Game Link-Kabel verwendest.*
- *Wenn eines der Link-Kabel nicht vollständig eingesteckt ist.*
- *Wenn eines der Link-Kabel während des Datenaustausches entfernt wird.*
- *Wenn mehr als vier Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden.*
- *Wenn eines der Link-Kabel nicht korrekt verbunden worden ist.*
- *Wenn das Spielmodul beim Ein-Modul-Spiel nicht im Game Boy Advance von Spieler 1 eingesteckt ist.*

## SOMMAIRE


Manipulations de base ..... 44
Esprits de concurrence ..... 46
Avant la course ..... 47
Mario GP et Quick Run (GP Mario et Course rapide) ..... 49
Objets ..... 52
Circuits ..... 53
Multi-Pak VS (VS. Multi-cartouches) ..... 54
Multi-Pak Battle (Combat Multi-cartouches) ..... 55
Time Trial (Contre la montre) ..... 57
Single-Pak Multijoueur (une cartouche) ..... 59
Ghost Exchange (Echange de fantôme) ..... 60
Jeu Multi-Cartouches, Jeu Une Cartouche ..... 62


## MANIPULATIONS DE BASE

**Bouton L**
- Utiliser les objets

(Permet aussi de stopper le défilement des objets ramassés)

**Bouton R**
- Mini-saut

**Bouton A**
- Accélérer
- Confirmer la sélection

Lors du départ d'une course, appuyez sur le Bouton A au bon moment pour faire un démarrage canon. Voir le chapitre "Time Trial (Contre la montre)".

**START**
- Pause
- Confirmer la sélection

**SELECT**
- Klaxonner

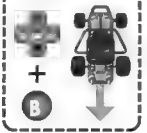
Lorsque SETTINGS (paramètres) apparaît sur l'**écran de sélection des modes**, appuyer sur SELECT pour modifier les paramètres de jeu.

**Manette ✚**
- Piloter (droite/gauche)
- Sélection des menus

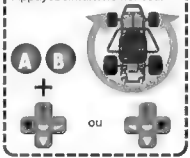
**Bouton B**
- Freiner
- Annuler la sélection



**Marche arrière**
Lorsque votre Kart est arrêté, appuyez sur




**Virage serré**
Appuyez simultanément sur




**Dérapage**
Pour déraper dans les virages. Voir le chapitre "Time Trial (Contre la montre)".

Pour jeter des carapaces derrière soi, appuyez sur

Pour jeter des bananes devant soi, appuyez sur

# ESPRITS DE CONCURRENCE

Les huit pilotes de **MARIO KART™: SUPER CIRCUIT™** sont répartis en trois classes différentes. Chaque personnage a ses points forts suivant les circuits. Essayez-les tous pour choisir celui qui conviendra le mieux au circuit sélectionné.

## CATEGORIE POIDS PLUME

Une excellente accélération mais une vitesse de pointe assez réduite. Pas trop ralenti par la poussière mais instable lors des chocs avec les karts plus lourds.

**YOSHI™**
Passe-partout!

**TOAD**
Une accélération de folie!

**PEACH**
Aussi belle qu'efficace!

## CATEGORIE POIDS MOYEN

Bon compromis entre la catégorie des poids plume et des poids moyen.

**LUIGI**
Bon pilote!

**MARIO™**
Parfaitement équilibré!

## CATEGORIE POIDS LOURD

Une vitesse de pointe élevée mais une accélération et une tenue de route assez médiocres. Envoie facilement les karts de la catégorie poids plume dans le décor mais souffre d'un fort ralentissement hors-piste.

**BOWSER**
Le plus rapide!

**DONKEY KONG™**
Plus maniable que Wario!

**WARIO™**
Le poids lourd des poids lourd!

# AVANT LA COURSE

Insérez la cartouche **MARIO KART: SUPER CIRCUIT** dans votre Game Boy Advance™ puis allumez-la.

## 1 NOMBRE DE JOUEURS

**Pour une partie un joueur:**
Choisissez SINGLE PLAYER (un joueur) sur **l'écran titre.**

**Pour une partie de deux à quatre joueurs:**

Après avoir vérifié que les câbles sont bien branchés, chaque joueur doit utiliser la Manette✚ pour sélectionner MULTIPLAYER (Multijoueurs) sur **l'écran titre**. Puis choisissez entre le **mode Single-Pak** (une cartouche) ou **Multi-Pak** (Multi-cartouches). Le **mode Multi-Pak** nécessite une cartouche de **MARIO KART: SUPER CIRCUIT** par joueur. Une seule cartouche est nécessaire pour jouer au **mode Single-Pak**. (Voir le chapitre "Multijoueur une cartouche").

Voir le chapitre "Jeu Multi-Cartouches, Jeu Une Cartouche" pour plus d'informations sur les branchements multiples de votre Game Boy Advance.

***Le Bouton A confirme la sélection, le Bouton B annule la sélection sur tous les écrans.***

Voir le chapitre "Ghost Exchange (Echange de fantôme)" pour les échanges de données de fantômes.

## 2 CHOISIR UN JEU

Choisissez le mode de jeu désiré. Référez-vous aux explications qui suivent pour voir quels sont les modes accessibles avec le nombre de personnages que vous avez sélectionné. Lorsque vous choisissez un mode et que le mot SETTINGS apparaît en bas à gauche de votre écran, appuyez sur SELECT pour modifier les paramètres.

| | | |
|---|---|---|
| MARIO GP (GP Mario) | Huit pilotes qui s'affrontent pour des points. | 1–2 joueurs |
| VS. | Mesurez-vous à vos amis pour la première place. | 2–4 joueurs |
| BATTLE (Combat) | Affrontez vos adversaires sur des stages spéciaux et essayez d'éclater leurs ballons. | 2–4 joueurs |
| TIME TRIAL (Contre la montre) | Courez tout seul afin d'obtenir le meilleur temps. | 1 joueur |
| QUICK RUN (Course rapide) | Courez pour la première place face à sept autres pilotes. | 1 joueur |

**La liste ci-dessus est essentiellement pour le multijoueur plusieurs cartouches.**

## 3 CHOISIR LA CYLINDRÉE

Dans les **modes Mario GP**, **VS.** et **Quick Run**, vous devez tout d'abord sélectionner la cylindrée de votre kart. Le kart 50cc est le meilleur compromis pour les débutants.

## 4 CHOISIR UN PERSONNAGE

Avant de commencer la course, vous devez sélectionner un des huit personnages disponibles. Choisissez un personnage et appuyez sur le Bouton A puis une seconde fois lorsque OK? apparaît à l'écran. Si vous sélectionnez le point d'interrogation, un personnage vous sera attribué au hasard.

***NOTE: Un personnage ne peut être choisi qu'une seule fois parmi tous les joueurs.***



## 5 CHOIX DU CIRCUIT

Vous devez maintenant choisir le circuit sur lequel vous voulez courir. Dans certains modes, vous devez choisir une cup plutôt qu'un circuit.

**En piste maintenant!**

***NOTE: En multijoueurs, le joueur 1 choisit le mode, la cylindrée et le circuit.***

Pour effacer toutes les données sauvegardées, maintenez les Bouton L, R, B et START en allumant votre console, puis choisissez YES (Oui) lorsque le message de confirmation apparaît. Une fois effacées les données ne peuvent plus être récupérées, alors faites attention!

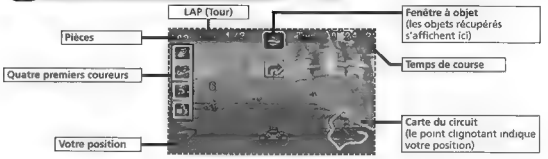
# MARIO GP ET QUICK RUN (GP Mario et Course rapide)

Dans le **mode Mario GP**, huit pilotes s'affrontent sur quatre circuits dans une Cup pour remporter un maximum de points et gagner le grand prix. Le **mode Quick Run** permet de piloter son bolide sur un circuit de type grand prix. Les informations suivantes sont pour la plupart pour le **mode Mario GP**.

## 1 CHOOSE A CUP (Choisir une Cup)

Lors de votre première partie, vous avez le choix entre quatre Cups. Chaque Cup est composée de quatre circuits différents. Choisissez une Cup sur **l'écran de sélection des circuits**.

## 2 ICONES




## 3 COURSE ET CLASSEMENT

### Tours

Chaque course est composée de 3 tours de circuit.

### Points

Vous gagnez des points en terminant une course dans les 4 premiers. De cette façon, vous pouvez aussi accéder à la course suivante. Si vous terminez cinquième ou au-delà, vous devez recommencer la course. Vous ne disposez que de 3 essais pour terminer une course dans les 4 premiers. Dans les parties en deux joueurs, il suffit d'un des joueurs dans les 4 premiers pour faire avancer les deux joueurs vers la course suivante.

| QUATRE PREMIERES PLACES | |
|---|---|
| 1er | 9 points |
| 2ème | 6 points |
| 3ème | 3 points |
| 4ème | 1 point |
| 5ème ou au-delà | 0 point |

### Trophées et classement

Les trophées d'or, d'argent et de bronze sont décernés aux joueurs ayant les 3 meilleurs totaux de points à la fin d'une Cup.

Il existe 8 classements différents que l'on peut gagner en fonction de ses performances: ✪✪✪, ✪✪, ✪, A, B, C, D et E. Cette information sera sauvegardée et vos records mis à jour automatiquement en appuyant sur le Bouton A après avoir reçu un trophée. Les trophées sont attribués pour chaque type de cylindrée. Quand vous remportez 4 trophées d'or dans un type de cylindrée, vous pouvez essayer les SPECIAL CUPs (Coupes Spéciales) de cette catégorie.

### Pièces

Vous pouvez augmenter la vitesse maximale de votre kart en accumulant des pièces trouvées sur le circuit. Vous pouvez récupérer jusqu'à 55 pièces. En revanche, à chaque collision avec un autre kart, vous perdez des pièces. Si vous perdez toutes vos pièces, tout contact avec un autre kart vous fera valser. Le nombre de pièces au début d'une course dépend de votre position sur la ligne de départ.

### Pause

Pendant n'importe quelle course vous pouvez appuyer sur START pour mettre le jeu en pause. Choisissez QUIT (quitter) sur le **menu de pause** pour retourner au **menu de sélection de mode**.

### QUICK RUN

Le QUICK RUN est une course simple pour un joueur dont le but est la position plutôt que les points. C'est un mode parfait pour s'entraîner aux circuits des Cups du MARIO GP. En choisissant ce mode, appuyez sur SELECT sur **l'écran de sélection de mode** pour changer les paramètres. Utilisez la Manette ✚ pour ajuster les paramètres.

**Vos temps du MARIO GP et du QUICK RUN ne peuvent être sauvegardés.**

# OBJETS

Roulez à travers les boîtes à objet sur le circuit pour ramasser un objet. Les objets ramassés sont indiqués dans la fenêtre des objets. Appuyez sur le Bouton L pour utiliser un objet.

## AMELIOREZ VOTRE KART !

**ETOILE**
Devenez invincible pendant un moment.

**CHAMPIGNON**
Vous accélérez d'un coup.

## VOLEZ DES OBJETS !

**BOO**
Volez l'objet d'un adversaire. Utilisez Boo pour devenir transparent et ainsi ne pas être affecté par les bananes ou les carapaces. De plus, si vous êtes derrière le premier, Boo viendra le troubler.

## ATTAQUEZ D'AUTRES COUREURS !

**ECLAIR**
Un éclair tombe sur tous vos adversaires, les rapetissant et les ralentissant pendant un moment.

## BLOQUEZ D'AUTRES COUREURS !

**BANANE**
Faites déraper vos poursuivants en laissant une peau de banane derrière vous.

## ATTAQUEZ LES MENEURS !

**CARAPACE ROUGE**
Vous lancez une carapace à tête chercheuse visant à percuter le kart devant vous.

**CARAPACE VERTE**
Attaquez vos adversaires avec une carapace fonçant en ligne droite et ricochant sur les parois.

**TRIPLE CARAPACE VERTE**
Attaquez vos adversaires comme avec le triple carapace rouge. Lancez ces carapaces sur des obstacles comme les bananes pour les dégager de la route.

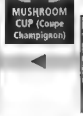
**TRIPLE CARAPACE ROUGE**
Trois d'un coup ! Appuyez sur le Bouton L pour les faire tournoyer autour de vous. Vous pouvez attaquer les adversaires ou vous en servir comme d'un bouclier.

**CARAPACE A EPINES**
Lancez une carapace à tête chercheuse visant le premier. Elle percute en plus les karts sur son passage.

- Maintenez le Bouton L pour préparer une seule carapace ou banane, puis relâcher pour la lancer.
- Lancées vers l'arrière, les carapaces vertes foncent en ligne droite et les rouges cherchent leur cible. La triple carapace rouge ne peut être lancée en arrière.



# CIRCUITS



MUSHROOM CUP (Coupe Champignon)

FLOWER CUP (Coupe Fleur)

THUNDER CUP (Coupe Eclair)

STAR CUP (Coupe Etoile)

SPECIAL CUP

*Seuls les coureurs ayant remporté les 4 Cups peuvent relever le défi de la SPECIAL CUP (Coupe Spéciale).*

## MULTI-PAK VS. (VS. Multi-cartouches)

Le **mode VS.** (VS. Multi-cartouches) est un défi pour 2 à 4 joueurs. Chaque joueur doit choisir MULTIPLAYER sur **l'écran titre** et choisir MULTI-PAK LINK (Link Multi-cartouches). Enfin, le Joueur 1 fera les sélections suivantes. Chaque joueur doit avoir sa cartouche de jeu **Mario Kart: Super Circuit** pour un mode multi-joueurs en multi-pak. (Voir chapitre "Avant la course".) Appuyez sur SELECT sur **l'écran du mode** pour changer les paramètres de ce mode.

### 1 CHOISIR UN PARCOURS

Choisir d'abord une des MARIO GP cups, puis un circuit.

Résultats de course 2 joueurs

### 2 COURIR ET PLACER

La course se termine quand le dernier coureur placé est déterminé. Le résultat de chaque joueur sera affiché à **l'écran des résultats du VS.** Après chaque course, vous pouvez choisir de continuer (TRY AGAIN) ou d'arrêter (QUIT).

Résultats de course 4 joueurs

- **Vous pouvez changer les circuits et les karts sur le menu apparaissant quand une course est en pause.**
- **Tous les résultats VS. sont perdus une fois la console sur OFF.**

### TECHNIQUES SPECIALES

**Vive les objets!**

Bloquez les attaques ennemies en gardant des carapaces ou des bananes autour de votre kart pendant la course. Après avoir lancé un objet, attrapez une autre boîte à objet pour encore plus d'objets!



**Eclairs tactiques!**

Les coureurs invincibles après avoir lancé une étoile ne sont affectés par les éclairs, alors faites bien attention avant de lâcher un éclair sur tous les ennemis!

**Y'a bon bananes!**

Si vous roulez sur une peau de banane (y'a bon!), appuyez sur le Bouton B rapidement pour continuer à rouler. Si vous voyez une note de musique au-dessus de votre personnage, c'est bon!

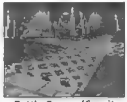
## MULTI-PAK BATTLE (Combat Multi-cartouches)

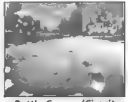
Le **mode Battle** (Combat) est une partie de crève-ballons pour 2 à 4 joueurs. Chaque joueur choisit d'abord MULTIPLAYER sur **l'écran titre**, puis MULTI-PAK LINK. Chaque joueur nécessite une cartouche de jeu **Mario Kart: Super Circuit** (voir chapitre "Avant la course").

### 1 CHOISIR UN CIRCUIT

Le **mode Battle** dispose de 4 circuits différents.

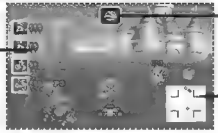
Battle Course (Circuit Combat) 1


Battle Course (Circuit Combat) 2


Battle Course (Circuit Combat) 3

Battle Course (Circuit Combat) 4

## 2 ICONES A L'ECRAN




## 3 L'ENFER DU DEVOIR

Chaque kart dispose de 3 ballons. Vous remportez la partie si tous les ballons de vos adversaires sont éclatés avant les vôtres.

### Les ballons éclatent quand...

1. Vous roulez sur une banane ou touchez un adversaire invincible.
2. Vous êtes frappé par une carapace.
3. Vous sortez d'un circuit.

### Quand les 3 ballons ont éclaté:

Dans un match 3 ou 4 joueurs, les joueurs ayant perdu tous leurs ballons deviennent des Bob-ombs et peuvent attaquer d'autres karts. Les Bob-ombs apparaissent indéfiniment et peuvent attraper des champignons dans les boîtes à objet. Les Bob-ombs n'apparaissent pas sur les cartes.

## TECHNIQUES SPECIALES

### Maîtrisez les virages serrés!

Si vous devez changer de direction très rapidement, le virage serré est fait pour vous! Maintenez les Boutons A et B et tournez le volant!

## TIME TRIAL (Contre la montre)

Le **mode Time Trial** vous permet de savoir en combien de temps vous terminez les 3 tours d'un circuit. Choisissez SINGLE PLAYER (un joueur) sur **l'écran du titre**. Appuyez sur SELECT sur **l'écran de choix de mode** pour activer ou désactiver le fantôme pendant la course.

## 1 TRIAL (Essai)

Après avoir choisi SINGLE PLAYER, choisir TIME TRIAL et TRIAL. Choisir ensuite un personnage.

## 2 CHOISIR UN CIRCUIT

D'abord, choisir une des Cups de MARIO GP puis un circuit. Il n'y a pas de boîtes à objet dans ce mode.

## 3 OBJETS

Vous débuterez votre TIME TRIAL avec le Triple Champignon. Utilisez-les au bon moment!

## 4 L'ARRIVEE

Vos temps de tour et temps de course seront affichés à chaque passage de la ligne d'arrivée. Les cinq meilleurs temps généraux et le meilleur temps au tour apparaîtront. Vous pourrez alors choisir TRY AGAIN (recommencer), VIEW REPLAY (voir ralenti), CHANGE TRACK (changer de circuit), CHANGE CHAR (changer de personnage), ou QUIT (quitter) pour sauvegarder vos temps.

- **Les temps affichés à votre premier essai ne sont là qu'à titre indicatif.**

## FANTOMES

En **mode Time Trial**, les fantômes des meilleurs coureurs apparaissent sur les circuits. Vous pouvez sauvegarder les données fantômes de 10 circuits.

- **Si vous ne terminez pas une course ou si vous mettez trop de temps à finir, les fantômes n'apparaissent pas.**
- **Si un fantôme ne peut pas être sauvegardé, une icône apparaît sous l'indicateur de tour.**

## 5 RECORDS

Choisir RECORDS sur **l'écran de sélection de mode** pour voir les meilleurs temps de chaque circuit.

La liste des circuits a 2 colonnes à côté du nom des circuits. Les fantômes de la colonne de gauche représentent le fantôme pour une course (jusqu'à 10 courses), et les fantômes dans la colonne de droite sont ceux reçus par échange (jusqu'à 2 courses). Choisir un fantôme et appuyer sur le Bouton A pour voir les données du fantôme et les ralentis.

## TECHNIQUES SPECIALES

### Dérapez dans les virages!

Vous pouvez maîtriser la plupart des virages sans perdre de vitesse en dérapant. C'est la clé des records!

### Un départ turbo pour prendre la tête! A

Si vous appuyez sur le Bouton A au bon moment avant que le feu ne passe au vert, vous pouvez commencer la course avec une longueur d'avance!



# SINGLE-PAK MULTIJOUEUR (une cartouche)

SINGLE-PAK LINK (Link Une Cartouche) est un mode spécial permettant à 2, 3 ou 4 joueurs de jouer en n'utilisant qu'une seule cartouche. Le Joueur 1 effectue les principales sélections avant le début de la course. Tout d'abord, connectez tous les câbles Game Boy Advance Game Link™ correctement (voir le chapitre "Jeu Multi-Cartouches, Jeu Une Cartouche") et allumez tous les Game Boy Advance. Le Joueur 1 doit choisir MULTIPLAYER sur **l'écran titre** et ensuite le **mode Une cartouche**.

Joueur 1

Après avoir vérifié toutes les connexions sur l'écran des connexions (à droite), appuyez sur le Bouton A et attendez la fin du transfert.

Joueur 2

## 1 CHOISIR UN CIRCUIT

Le Joueur 1 choisit un des quatre circuits spéciaux et appuie sur le Bouton A pour confirmer. Appuyer sur le Bouton B annulera les sélections. Les joueurs 2 à 4 doivent patienter.

Joueur 1

## 2 REGLES

Dans les courses en SINGLE-PAK LINK, les joueurs jouent en tant que Yoshis de couleurs différentes. Il n'y a qu'un type de moteur disponible dans ce mode. Le premier à terminer 5 tours remporte la victoire. Lisez les instructions à l'écran.

## UTILISER PLUSIEURS CARTOUCHES

Vous pouvez jouer en SINGLE-PAK LINK quand plusieurs cartouches sont utilisées. Après que le Joueur 1 allume sa console, les autres joueurs doivent maintenir START et SELECT et allumer leur console. Une fois le logo NINTENDO disparu, continuez à faire vos sélections comme indiqué dans les pages précédentes. Le Joueur 1 doit faire toutes les sélections.

**Référez-vous à la notice du Game Boy Advance pour plus d'informations.**

# GHOST EXCHANGE (Echange de fantôme)

Vous pouvez utiliser le câble Game Boy Advance Game Link pour échanger des données fantômes du **mode Time Trial**.

- **Voir le chapitre "Jeu Multi-Cartouches, Jeu Une Cartouche" pour en savoir plus sur les connexions multi-cartouches. Ne pas brancher plus de 2 consoles pour un échange.**

Après avoir vérifié les connexions les deux joueurs doivent choisir GHOST EXCHANGE sur **l'écran titre**. Le Joueur 1 fait les sélections.

A **l'écran du choix des circuits**, appuyez sur ↑ ou ↓ sur la Manette✚ pour choisir le circuit dont le fantôme est à échanger. Il y a 2 colonnes avec des icônes Boo: la colonne de gauche indique les fantômes pouvant être échangés (10 circuits maximum).

Ecran de confirmation

Pour recevoir un fantôme sans en envoyer un, choisissez GET GHOST DATA (revoir donnée fantôme).

- **La colonne de droite indique les fantômes reçus. Cette donnée ne peut pas être échangée.**



Lorsque vous sélectionnez un fantôme pouvant être échangé, le temps du fantôme apparaîtra en haut à gauche de l'écran. Choisissez une donnée à échanger et appuyez sur le Bouton A, puis appuyez sur A à nouveau lorsque OK? apparaît. Quand les deux joueurs ont fait leur choix, un message de confirmation apparaîtra.

Ecran de confirmation

Vérifiez les données sur **l'écran de confirmation** et choisissez YES (Oui). Si un joueur envoie des informations, il doit attendre que l'autre joueur confirme l'échange.

Si vous vous retrouvez avec 2 fantômes après un échange, vous devrez en effacer un. Appuyez sur ← et → sur la Manette✚ pour choisir un fantôme à effacer.

- **En effaçant un fantôme, on vous demandera de confirmer l'annulation d'une ancienne donnée et son remplacement par une nouvelle.**
- **Même si l'un des joueurs choisit d'annuler un échange après que l'autre a décidé de le valider, ce dernier recevra le fantôme du premier.**

Une fois tout validé, l'échange peut commencer. N'éteignez pas les consoles pendant le transfert des données. L'échange est terminé une fois les données sauvegardées. Vous pouvez ensuite choisir CONTINUE TRADING (continuer les échanges) ou quitter le **mode Ghost Exchange** et retourner à **l'écran titre**.

- **Les échanges s'effectuent après les choix finaux des 2 joueurs. Il est ainsi souvent fréquent d'attendre les choix de chacun. D'autre part, appuyer sur le Bouton B peut ne pas annuler un échange. Assurez-vous donc que tout est en règle avant de finaliser un échange.**

# JEU MULTI-CARTOUCHES, JEU UNE CARTOUCHE

**CETTE CARTOUCHE INCLUT UN MODE MULTI-JOUEURS QUI NECESSITE UN CÂBLE GAME BOY ADVANCE GAME LINK™.**

## Equipement nécessaire

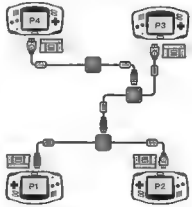
| | |
|---|---|
| *Game Boy Advance* | *Un par joueur* |
| *Cartouches / Jeu Multi-Cartouches* | *Une par joueur* |
| *Jeu Une Cartouche* | *Une cartouche* |
| *Câbles Game Boy Advance Game Link* | *2 joueurs: 1 câble* |
| | *3 joueurs: 2 câbles* |
| | *4 joueurs: 3 câbles* |

## Connexion des câbles

***Jeu Multi-Cartouches***

1. *Assurez-vous que les Game Boy Advance sont éteints (interrupteur sur OFF). Insérez les cartouches dans les Game Boy Advance.*
2. *Connectez les câbles Game Link entre eux, et connectez-les aux Game Boy Advance dans les prises prévues à cet effet.*
3. *Allumez vos Game Boy Advance (interrupteur sur ON).*
4. *Suivez les instructions pour commencer une partie multi-joueurs.*

- *Si vous jouez à deux ou à trois, connectez seulement les Game Boy Advance nécessaires.*
- *Le joueur qui connectera la prise violette dans son Game Boy Advance sera le joueur 1.*



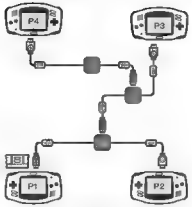
Game Boy Advance connectés avec les câbles Game Link

***Référez-vous au schéma pour connecter les Game Boy Advance entre eux (les petites prises sont violettes et les grosses prises sont grises).***

***Jeu Une Cartouche***

1. *Assurez que les Game Boy Advance sont éteints (interrupteur sur OFF). Insérez la cartouche dans le Game Boy Advance du joueur 1.*
2. *Connectez les câbles Game Link entre eux.*
3. *Assurez-vous de bien insérer la petite prise violette dans le Game Boy Advance du joueur 1, et les grosses prises grises dans les Game Boy Advance des autres joueurs.*
4. *Allumez vos Game Boy Advance (interrupteur sur ON).*
5. *Suivez les instructions pour commencer une partie multi-joueurs avec une cartouche.*

- *Si vous jouez à deux ou à trois, connectez seulement les Game Boy Advance nécessaires.*



Game Boy Advance connectés avec les câbles Game Link

***Référez-vous au schéma pour connecter les Game Boy Advance entre eux (les petites prises sont violettes et les grosses prises sont grises).***

## En cas de problemes

***Il se peut que vous rencontriez quelques problèmes dans les cas suivants :***

- *Si vous utilisez d'autres câbles que les câbles Game Boy Advance Game Link.*
- *Si votre câble Game Link n'est pas correctement inséré dans votre Game Boy Advance.*
- *Si un des câbles Game Link est retiré pendant un transfert de données.*
- *Si plus de 4 Game Boy Advance sont connectés entre eux.*
- *Si un des câbles n'est pas correctement inséré dans l'un des Game Boy Advance.*
- *Si la cartouche n'est pas insérée dans le Game Boy Advance du Joueur 1 (Jeu Une Cartouche).*

# ÍNDICE


Los controles ..... 84
Espíritus competitivos ..... 86
Antes de la carrera ..... 87
Mario GP y Quick Run ..... 89
Objetos ..... 92
Circuitos ..... 93
Multi-Pak VS. ..... 94
Multi-Pak Battle ..... 95
Time Trial ..... 97
Multijugador Single-Pak ..... 99
Ghost Exchange ..... 100
Juego Multicartucho, Juego con un cartucho ..... 102


# LOS CONTROLES

**Botón L**
- Usar objetos

(También sirve para detener la rotación de objetos al coger una caja).

**Botón R**
- Salto pequeño

**Botón A**
- Acelerador
- Confirmar selección

Al comenzar una carrera, pulsa el Botón A en el momento preciso para acelerar al máximo tu kart (consulta el apartado "Time Trial").

**START**
- Pausa
- Confirmar selección

**SELECT**
- Cláxon

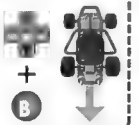
Cuando SETTINGS aparezca en la **Pantalla de Selección de Modo**, pulsa SELECT para cambiar la configuración del juego.

**✚ Panel de Control**
- Girar volante (izquierda/derecha)
- Seleccionar en los menús

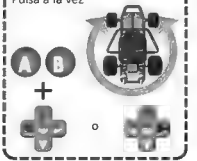
**Botón B**
- Freno
- Cancelar selección



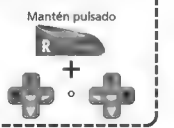
**Marcha atrás**
Con el kart parado, pulsa




**Trompo**
Pulsa a la vez

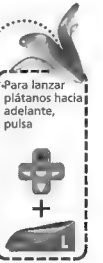



**Derrape**
Entra resbalando con fuerza en las curvas (consulta el apartado "Time Trial").




Para disparar conchas hacia atrás, pulsa

Para lanzar plátanos hacia adelante, pulsa



## ESPÍRITUS COMPETITIVOS

Los ocho corredores de MARIO KART™: SUPER CIRCUIT™ se clasifican en tres categorías. Cada uno tiene diferentes cualidades y corre de manera distinta en cada circuito.

### PESOS PLUMA

Poseen una excelente capacidad de aceleración, pero su velocidad máxima es reducida. Los obstáculos no los frenan demasiado, pero los karts pesados los sacan fácilmente de la pista.

**YOSHI™**
¡No hay obstáculo que le frene!

**TOAD**
¡Nadie acelera tan rápido!

**PEACH**
¡Delicada y ligera pero veloz!

### PESOS MEDIOS

Son la opción intermedia entre los pesos pluma y los pesos pesados.

**LUIGI**
¡Genial en las curvas!

**MARIO™**
¡Perfectamente equilibrado!

### PESOS PESADOS

Su velocidad máxima es muy alta, pero les cuesta acelerar y deben girar con cuidado en las curvas. Son ideales para sacar de la pista a los karts ligeros, pero cuando ellos se salen, pierden velocidad de una forma increíble.

**BOWSER**
¡Nadie es más rápido!

**DONKEY KONG™**
¡Mejor que Wario en las curvas!

**WARIO™**
¡Todo el poder de un peso pesado!

## ANTES DE LA CARRERA

Inserta el cartucho de MARIO KART: SUPER CIRCUIT en tu Game Boy Advance™ y enciende la consola (ON).

### 1 SELECCIONA LOS JUGADORES

**Para partidas de un solo jugador:**
Selecciona SINGLE PLAYER en la **Pantalla de Título**.

**Para partidas de dos a cuatro jugadores:**

Después de comprobar la conexión de los cables, cada jugador deberá usar el ✚ Panel de Control para seleccionar MULTIPLAYER en la **Pantalla de Título**. A continuación, selecciona el **Modo Single-Pak** o **Multi-Pak**. Para jugar en el **Modo Multi-Pak**, cada jugador deberá tener un cartucho de MARIO KART: SUPER CIRCUIT. Los juegos de Single-Pak sólo necesitarás un cartucho (consulta el apartado "Multijugador Single-Pak").

Si quieres saber más acerca de cómo conectar varias consolas Game Boy Advance entre sí, consulta el apartado "Juego Multicartucho, Juego con un cartucho".

***Con el Botón A puedes confirmar las selecciones que hagas en los menús de pantalla y, con el Botón B, cancelarlas.***

Consulta el apartado "Ghost Exchange" para obtener más información sobre el intercambio de información del corredor fantasma.

### 2 ELIGE UN JUEGO

Elige el modo en el que quieres jugar. Consulta el cuadro de la página siguiente para ver en qué modo puedes jugar con el número de jugadores que has seleccionado. Si seleccionas un modo y la palabra SETTINGS aparece en la esquina inferior izquierda de la pantalla, pulsa SELECT para cambiar la configuración del mismo.

| | | |
|---|---|---|
| MARIO GP | Ocho corredores luchando para conseguir más puntos que los demás. | 1–2 jugadores |
| VS. | Compite con tus amigos por el primer puesto. | 2–4 jugadores |
| BATTLE | Enfréntate a tus amigos en recintos especiales y trata de explotar sus globos. | 2–4 jugadores |
| TIME TRIAL | Tú solo contra el reloj. | 1 jugador |
| QUICK RUN | Sólo tienes una carrera para demostrar que eres el más rápido de los ocho. | 1 jugador |

**La lista de arriba hace referencia específicamente a los juegos multijugador del Modo Multi-Pak.**

## 3 ELIGE UNA CATEGORÍA DE MOTOR

En los **Modos Mario GP**, **VS.** y **Quick Run**, deberás escoger la categoría del motor con el que quieres correr. El motor de 50 cc es el más manejable para los principiantes.

## 4 SELECCIONA UN PERSONAJE

Antes de correr, elige cuál de los ocho personajes quieres utilizar. Elige un personaje y pulsa el Botón A. Para confirmar la selección, pulsa de nuevo el Botón A cuando "OK?" aparezca en pantalla. Si quieres que el azar elija al personaje por ti, selecciona el dado que hay en el centro.

***NOTA: En los modos multijugador, cada personaje sólo puede ser utilizado por un jugador.***



## 5 SELECCIONA UN CIRCUITO

Para terminar, elige el circuito. Ten en cuenta que en algunos modos deberás elegir una copa (cup) en lugar de un circuito en particular.

**¡A calentar motores!**

***NOTA: En las partidas multijugador, el Jugador 1 es quien elige el modo, la categoría del motor y el circuito.***

Para borrar todos los datos guardados, mantén pulsados los Botones L, R, B y START al encender la consola (ON). A continuación, acepta el mensaje de confirmación que aparece en la pantalla pulsando YES (sí). Recuerda que si borras los datos, nunca podrás recuperarlos, así que ten cuidado.

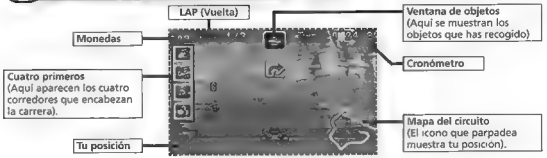
# MARIO GP Y QUICK RUN

En el **Modo Mario GP**, ocho corredores compiten en los cuatro circuitos de una copa para lograr el máximo número de puntos y ganar el Grand Prix. En el **Modo Quick Run** también se compite al estilo Grand Prix, pero en circuitos individuales. La siguiente información concierne principalmente al **Modo Mario GP**.

## 1 ELIGE UNA COPA

La primera vez que juegues podrás elegir entre cuatro copas. Cada una consta de cuatro circuitos diferentes. Elige una copa en la **Pantalla de Selección de Circuito**.

## 2 ICONOS DE PANTALLA




## 3 CARRERA Y POSICIONES

### Vueltas

Cada carrera consta de tres vueltas al circuito.

### Puntos

Cuando quedes entre los cuatro primeros de la carrera, ganarás puntos y el derecho a participar en la siguiente. Si no quedas clasificado entre los cuatro primeros, deberás repetir la carrera, pero sólo tienes tres oportunidades para lograrlo. En las partidas de dos jugadores, siempre que uno de los dos termine entre los cuatro primeros, ambos jugadores podrán continuar corriendo.

| LOS CUATRO PRIMEROS | |
|---|---|
| 1º | 9 puntos |
| 2º | 6 puntos |
| 3º | 3 puntos |
| 4º | 1 punto |
| del 5º en adelante | 0 puntos |

### Trofeos y ránking

Los tres corredores que obtengan el mayor número de puntos al cabo de las cuatro carreras de cada copa recibirán los trofeos de oro, plata y bronce.

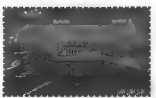
Existen también ocho categorías diferentes que puedes alcanzar en función de lo bien que hayas competido: ❍❍❍, ❍❍, ❍, A, B, C, D y E. Esta información se guarda junto con los mejores registros que hayas logrado y se actualiza automáticamente al pulsar el Botón A después de recibir cada trofeo. Hay trofeos distintos para cada categoría de motor. Cuando obtengas los cuatro trofeos de oro en una categoría de motor, podrás entrar a participar en las copas especiales (SPECIAL CUPs) de la misma.

### Monedas

Para aumentar la velocidad punta que puedes alcanzar con tu kart, recoge monedas a lo largo del circuito. Puedes acumular hasta 55 monedas. Pero cada vez que te choques con otro kart se te caerán algunas. Cuando te quedes sin monedas, perderás el control si otro kart se choca contigo. El número de monedas con el que empiezas depende de tu posición en la parrilla de salida.

### Pausa durante la partida

En el transcurso de la carrera, puedes pulsar START para detener el juego. Selecciona QUIT en la **Pantalla de Pausa** para regresar a la **Pantalla de Selección de Modo**.



### QUICK RUN

En las carreras del **Modo Quick Run** participa un solo corredor que compite en una única carrera para lograr el primer puesto. Es el modo ideal si lo que quieres es adquirir experiencia para las carreras de las copas de MARIO GP. Cuando selecciones este modo, pulsa SELECT en la **Pantalla de Selección de Modo** para cambiar la configuración del juego. Utiliza el ✚Panel de Control para hacer los ajustes.

**Los tiempos que obtengas en MARIO GP y QUICK RUN no podrán guardarse.**

# OBJETOS

Pasa por encima de las Cajas de Objetos que hay a lo largo de la pista para recoger objetos. Los que recojas aparecerán en la ventana de objetos. Pulsa el Botón L para usarlos.

## ¡REFUERZA TU KART!

**ESTRELLA**
Lo hace invulnerable durante un tiempo.

**CHAMPIÑÓN**
Notarás un acelerón.

## ¡ATACA A OTROS CORREDORES!

**RAYO**
Haz que la fuerza del rayo caiga sobre todos tus contrincantes, haciéndolos más pequeños y aminorando su velocidad durante unos segundos.

## ¡ATACA A LOS LÍDERES!

**CONCHA ROJA**
Lanza una concha telediriqida que haga chocar al corredor que hay justo delante de ti.

**CONCHA VERDE**
Ataca a tus contrincantes igual que lo harías con una Concha Roja. Las Conchas Verdes no persiguen a los corredores: salen disparadas en línea recta y luego rebotan en vallas y muros.

**TRÍO DE CONCHAS VERDES**
Ataca a tus contrincantes igual que lo harías con el Trío de Conchas Rojas. Lanza estas conchas contra obstáculos como plátanos para despejar el camino.

## ¡ROBA OBJETOS!

**BOO**
Róbales objetos a otros corredores. Utiliza a Boo para hacerte transparente y que los plátanos y las conchas te atraviesen sin tocarte. Además, cuando no vayas el primero en la carrera, Boo perseguirá al líder y tratará de interferir en su camino.

## ¡BLOQUEA A OTROS CORREDORES!

**PLÁTANO**
Lanza plátanos delante de los karts de tus contrincantes para hacerles perder un tiempo valioso.



**TRÍO DE CONCHAS ROJAS**
¡Consigue tres conchas a la vez! Pulsa el Botón L una vez para colocarlas dando vueltas alrededor de tu kart. Luego puedes usarlas para atacar o simplemente para desviar los ataques lanzados por otros corredores.

**CONCHA DE PINCHOS**
Dispara una Concha de Pinchos para que alcance al kart que lidera la carrera. Verás cómo va dejando en la cuneta a todo kart que se encuentre en su camino.

- Cuando quieras disparar una concha o un plátano, pulsa el Botón L para colocar el objeto y luego suelta el botón para lanzarlo.
- Cuando se disparan hacia atrás, las Conchas Verdes siguen una línea recta en esa dirección, mientras que las Conchas Rojas van a por cualquier corredor que se te acerque. Los Tríos de Conchas no pueden dispararse hacia atrás.



# CIRCUITOS

***Sólo podrán participar en el reto de la Copa Especial (SPECIAL CUP) los jugadores que hayan ganado las cuatro copas.***

# MULTI-PAK VS.

El **Modo VS.** es una competición de dos a cuatro jugadores. Cada jugador debe elegir MULTIPLAYER en la **Pantalla de Título** y luego seleccionar MULTI-PAK LINK. Por último, el Jugador 1 será quien elija las opciones que aparecen más abajo. Cada jugador debe tener su propio cartucho de **Mario Kart: Super Circuit** para los modos multijugador Multi-Pak (consulta el apartado "Antes de la carrera"). Pulsa SELECT en la **Pantalla de Selección de Modo** para cambiar la configuración de este modo.

## 1 SELECCIONA UN CIRCUITO

Primero elige una de las copas de MARIO GP y luego selecciona un circuito para correr.

Resultados de la carrera de dos jugadores

## 2 CARRERA Y POSICIONES

La carrera termina tan pronto como se decide cuál es el último corredor de la misma. El resultado obtenido por cada jugador aparece en la **Pantalla de Resultados del Modo VS.** Al término de cada carrera, podrás elegir si quieres seguir corriendo o no.

Resultados de la carrera de cuatro jugadores

- **Puedes cambiar de circuito y de kart en el menú de pausa.**
- **Todos los resultados obtenidos en el Modo VS. se pierden al apagar la consola (OFF).**

## TRUCO BÁSICO

### ¡Obstáculos!

Bloquea los ataques de tus contrincantes colocando conchas y plátanos alrededor de tu kart mientras sigues corriendo. Una vez colocados, podrás recoger otra Caja de Objetos.



### ¡La estrategia del rayo!

Los rayos no afectan a los corredores que se han hecho invulnerables con el uso de una Estrella, así que elige con cuidado el momento para desatar la furia de los cielos.

### ¡Ojo con los plátanos!

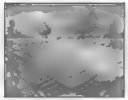
Si pisas una cáscara de plátano, pulsa el Botón B rápidamente para no perder el control. Cuando veas una nota musical dentro de un bocadillo encima de tu personaje, ¡ya estarás cantando victoria!

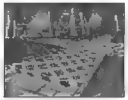
# MULTI-PAK BATTLE

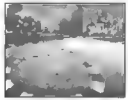
En el **Modo Battle** (batalla) pueden participar de dos a cuatro jugadores que tienen que explotar los globos de los demás corredores. Cada jugador deberá seleccionar MULTIPLAYER en la **Pantalla de Título** y luego elegir MULTI-PAK LINK. Además, cada uno deberá tener su propio cartucho de **Mario Kart: Super Circuit** (consulta el apartado "Antes de la carrera").

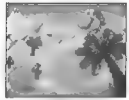
## 1 SELECCIONA UN CIRCUITO

En el **Modo Battle** podrás elegir uno de estos cuatro circuitos.

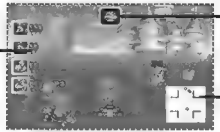

Battle Course 1 (Circuito de Batalla 1)


Battle Course 2 (Circuito de Batalla 2)


Battle Course 3 (Circuito de Batalla 3)


Battle Course 4 (Circuito de Batalla 4)

## 2 ICONOS DE PANTALLA



**Globos**
Aquí se indica cuántos globos quedan.

**Ventana de objetos**
Aquí se muestran los objetos que has recogido

**Mapa del circuito**
El punto que parpadea indica tu posición.

## 3 NORMAS DE PARTICIPACIÓN

Cada kart tiene tres globos. Ganarás si los tres globos de todos tus contrincantes explotan antes que los tuyos.

### Los globos explotarán cuando:

1. Pises un plátano o te choques contra un oponente invulnerable.
2. Te alcance una concha.
3. Te salgas de la pista.

### Cuando exploten los tres globos:

En las partidas de tres y cuatro jugadores, los jugadores que pierdan los tres globos se convertirán en Bob-ombs que podrán explotar contra otros karts. Los Bob-ombs aparecen continuamente y pueden recoger Champiñones de las Cajas de Objetos. Éstos no aparecen en los mapas de los circuitos.

### TRUCO BÁSICO

**¡Domina los trompos!**

Cuando necesites cambiar de dirección al instante, el trompo es tu mejor opción. Simplemente mantén pulsados los Botones A y B y gira el volante.

# TIME TRIAL

El **Modo Time Trial** es una contrarreloj donde podrás comprobar lo rápido que eres en cada circuito. Selecciona SINGLE PLAYER en la **Pantalla de Título**. Pulsa SELECT en la **Pantalla de Selección de Modo** para decidir si vas a competir con corredor fantasma.

## 1 TRIAL (Prueba)

Después de seleccionar SINGLE PLAYER, elige TIME TRIAL y luego selecciona TRIAL. A continuación, elige tu personaje.

## 2 SELECCIONA UN CIRCUITO

Primero, elige una de las copas de MARIO GP y después, un circuito. En este modo, ninguno de los circuitos tiene Cajas de Objetos.

## 3 OBJETOS

En el **Modo Time Trial** comenzarás cada carrera con un Trío de Champiñones. Úsalos cuando necesites dar un acelerón.

## 4 LA BANDERA DE CUADROS

Al cruzar la línea de meta aparecerán en pantalla los tiempos de cada vuelta y el tiempo total de la carrera. A continuación verás los cinco mejores tiempos y la vuelta más rápida. A la derecha de la pantalla se abre un menú donde podrás elegir entre TRY AGAIN (intentar de nuevo), VIEW REPLAY (ver la repetición de la carrera), CHANGE TRACK (cambiar de circuito), CHANGE CHAR (cambiar de personaje) y QUIT (salir) para guardar los tiempos logrados.

- **Los tiempos que aparecen la primera vez que corres son sólo de referencia.**

## CORREDORES FANTASMA

En el **Modo Time Trial** los fantasmas del corredor más rápido se enfrentarán a ti. Puedes guardar los corredores fantasma (Ghost Data) de hasta 10 circuitos.

- **Cuando no termines una carrera o tardes demasiado en finalizarla, los corredores fantasma no aparecerán.**
- **En los casos en los que no puedas guardar los corredores fantasma, aparecerá un icono debajo del indicador de la vuelta más rápida.**

## 5 RECORDS

Selecciona RECORDS en la **Pantalla de Selección de Modo** para ver los tiempos récord de cada circuito.

A la derecha de la lista de circuitos aparecen dos columnas de iconos. La primera muestra tus corredores fantasma (máx. 10 circuitos) y la segunda muestra los corredores fantasma que has intercambiado (máx. 2 circuitos) con tus amigos. Selecciona un corredor fantasma y pulsa el Botón A para ver los datos del mismo y la repetición de su carrera.

## MÁS TRUCOS BÁSICOS

### ¡Derrapa en las curvas!

Podrás tomar la mayoría de las curvas derrapando y sin reducir la velocidad: es la clave para conseguir los mejores tiempos.

### ¡Hazte con la primera posición con el turbo de arranque! A

Si pulsas el Botón A justo antes de que se encienda la luz verde, comenzarás la carrera con un gran acelerón.



# MULTIJUGADOR SINGLE-PAK

El **Modo Single-Pak Link** es un modo especial multijugador en el que pueden competir de dos a cuatro jugadores con un solo cartucho. El Jugador 1 será quien seleccione la mayoría de las opciones antes de dar comienzo a la carrera. Primero, asegúrate de conectar correctamente todos los cables Game Link de Game Boy Advance™ (consulta el apartado "Juego Multicartucho, Juego con un cartucho") y enciende todas las Game Boy Advance (ON). El Jugador 1 debe seleccionar MULTIPLAYER en la **Pantalla de Título** y luego elegir el **Modo Single-Pak**.

Jugador 1

Jugador 2

Una vez comprobadas todas las conexiones en la pantalla de conexiones (que se muestra a la derecha), pulsa el Botón A y espera a que finalice la transferencia de datos.

## 1 SELECCIONA UN CIRCUITO

Jugador 1

El Jugador 1 deberá seleccionar uno de los cuatro circuitos especiales y pulsar el Botón A para confirmarlo. Llegados a este punto, el Botón B no cancelará la selección realizada. Los demás jugadores deberán esperar unos segundos.

## 2 REGLAS

En las carreras del **Modo Single-Pak Link**, los jugadores juegan con el personaje de Yoshi en distintos colores. Sólo hay una categoría de motor en este modo. Ganará el corredor que primero termine cinco vueltas. Lee atentamente toda la información que aparece en pantalla.

## CUANDO SE USAN VARIOS CARTUCHOS

Tus amigos y tú podéis jugar también al modo SINGLE-PAK LINK aunque utilicéis más de un cartucho. Después de que el Jugador 1 haya encendido su consola, los demás jugadores deberán pulsar los botones START y SELECT al mismo tiempo que encienden sus consolas. Cuando el logotipo de NINTENDO desaparezca de la pantalla, elige tus opciones como se indica en la página anterior. El Jugador 1 deberá seleccionar todas las opciones.

**Para obtener más información, consulta el manual de instrucciones de tu Game Boy Advance.**

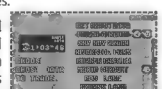
# GHOST EXCHANGE

Puedes utilizar el cable Game Link de Game Boy Advance para intercambiar corredores fantasma con un amigo para el **Modo Time Trial**.

- **En el apartado "Juego Multicartucho, Juego con un cartucho", consulta las instrucciones sobre la conexión Multicartucho. No conectes nunca más de dos consolas a la vez para intercambiar corredores fantasma.**

Tras revisar todas las conexiones, los dos jugadores deberán seleccionar GHOST EXCHANGE en la **Pantalla de Título**. El Jugador 1 será quien elija las opciones.

En la **Pantalla de Selección de Circuito**, pulsa ↑ y ↓ en el ✚Panel de Control para seleccionar el circuito en el que está el corredor fantasma que quieres cambiar. Verás dos columnas con iconos de Boo. La columna de la izquierda muestra los datos de los corredores fantasma que pueden intercambiarse (máx. 10 circuitos).

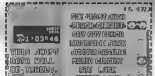


Pantalla de confirmación

Para recibir un corredor fantasma sin enviar ninguno tuyo, selecciona GET GHOST DATA.

- **La columna de la derecha muestra los corredores fantasma que has recibido. Estos corredores no pueden intercambiarse.**

Cuando selecciones un corredor fantasma que pueda cambiarse, su tiempo de carrera aparecerá en la esquina superior izquierda de la pantalla. Selecciona qué corredor fantasma deseas intercambiar y pulsa el Botón A. Luego, vuelve a pulsar el Botón A cuando aparezca "OK?" para confirmar tu elección. Cuando los dos jugadores hayan terminado de elegir, aparecerá un mensaje final de confirmación.

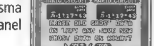


Pantalla de confirmación

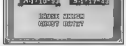
En la **Pantalla de Confirmación**, asegúrate de que los datos que tienes son los que efectivamente quieres y selecciona YES (sí). Cuando sólo haya un jugador enviando datos, deberá esperar a que el otro jugador confirme el traspaso.

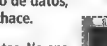
Además, si después del intercambio tienes dos corredores fantasma en el mismo circuito, deberás borrar uno. Pulsa ← y → en el ✚Panel de Control para elegir qué corredor fantasma deseas borrar.

- **Cuando borres los datos de un corredor fantasma, aparecerá un mensaje con el que deberás confirmar si realmente deseas borrar esos datos y sustituirlos por los nuevos.**
- **En el proceso de intercambio de corredores fantasma, una vez que un jugador ha aceptado el traspaso de datos, éste se producirá aunque el otro jugador lo rechace.**



El intercambio comienza cuando se confirman los datos. No apagues la consola mientras se estén transfiriendo los mismos. El intercambio se completará cuando se hayan guardado todos los datos. Entonces, podrás elegir si deseas seguir cambiando corredores fantasma (CONTINUE TRADING) o si prefieres salir del **Modo Ghost Exchange** y regresar a la **Pantalla de Título**.





- **El intercambio de datos sólo tendrá lugar cuando los dos jugadores hayan terminado de elegir las opciones, así que es probable que uno tenga que esperar a que termine el otro. El Botón B no servirá para cancelar el intercambio, así que comprueba bien toda la información antes de confirmar nada.**

# JUEGO MULTICARTUCHO, JUEGO CON UN CARTUCHO

**ESTE CARTUCHO INCLUYE UN MODO MULTIJUGADOR QUE REQUIERE UN CABLE GAME LINK DE GAME BOY ADVANCE.**

## Equipo necesario

*Sistemas Game Boy Advance: ..... Uno por jugador*

*Cartuchos – Multicartucho:..... Uno por jugador*

*– Juego con un cartucho: .....Un cartucho*

*Cables Game Link para Game Boy Advance: ..... Dos jugadores: Un cable*

*..... Tres jugadores: Dos cables*

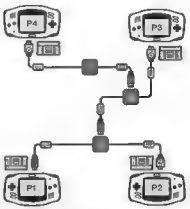
*..... Cuatro jugadores: Tres cables*

## Instrucciones para conexión

***Juego Multicartucho:***

1. *Compruebe que los interruptores de alimentación de todos los sistemas de juego están apagados (OFF) y después inserte los cartuchos en las ranuras cartucho.*
2. *Conecte los cables Game Link y enchúfelos en el conector externo de extensión (EXT) de cada sistema de juego*
3. *Encienda el interruptor de alimentación (ON) de cada sistema de juego.*
4. *Siga las instrucciones de Juego Multicartucho.*

- *Cuando juegue con sólo dos o tres jugadores, no conecte ningún sistema de juego que se no se vaya a usar.*
- *El jugador que enchufe un conector pequeño de color morado en Game Boy Advance será el jugador nº 1.*



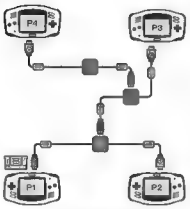

Game Boy Advance y
cable Game Link de Game Boy Advance

***Consulte la imagen al conectar los cables Game Link a los sistemas Game Boy Advance. (Tenga en cuenta que el conector pequeño es de color morado y el grande gris.)***

***Juego con un cartucho:***

1. *Compruebe que los conmutadores de alimentación de todos los sistemas de juego están apagados (OFF) y después inserte el cartucho en la ranura cartucho del jugador nº 1.*
2. *Conecte los cables Game Link.*
3. *Asegúrese de insertar el pequeño conector morado en el sistema de juego del jugador nº 1 y el grande de color gris en los demás sistemas de juego, inserte los cables Game Link en los conectores de extensión externos (EXT)*
4. *Apague todos los conmutadores de alimentación del sistema.*
5. *Ahora siga las instrucciones de Juego con un cartucho.*

- *Cuando juegue con sólo dos o tres jugadores, no conecte ningún sistema de juego que se no se vaya a usar.*




Game Boy Advance y
cable Game Link de Game Boy Advance

***Consulte el diagrama al conectar los cables Game Link a los sistemas Game Boy Advance. (Tenga en cuenta que el conector pequeño de color morado y el cartucho va en el sistema de juego del jugador nº 1).***

## Resolución de problemas

***Es posible que no pueda transferir datos de juego o que se produzca un funcionamiento incorrecto en cualquiera de las siguientes situaciones:***

- *Cuando utilice cualquier cable que no sean los cables Game Link de Game Boy Advance.*
- *Cuando algún cable Game Link no esté totalmente insertado en algún sistema de juego.*
- *Cuando se retira algún cable Game Link durante la transferencia de datos*
- *Cuando están conectados más de cuatro sistemas de juego Game Boy Advance.*
- *Cuando algún cable Game Link está mal conectado a algún sistema de juego.*
- *Cuando se inserta un cartucho en un sistema que no sea Game Boy Advance del jugador 1 (Juego con un cartucho).*

# INDICE


Comandi di base ..... 104
Spiriti competitivi ..... 106
Prima di correre ..... 107
Mario GP & Quick Run ..... 109
Strumenti ..... 112
Piste ..... 113
Multi-Pak VS. ..... 114
Multi-Pak Battle ..... 115
Time Trial ..... 117
Single-Pak per più giocatori ..... 119
Ghost Exchange ..... 120
Gioco con più cassette e con una sola cassetta ..... 122


# COMANDI DI BASE

**Pulsante L**
- Usa gli strumenti

(ti permette anche di riprendere la normale andatura dopo avere raccolto uno strumento).

**START**
- Pausa
- Conferma le selezioni

**SELECT**
- Clacson

Quando appare SETTINGS sullo **schermo Seleziona Modalità**, premi SELECT per cambiare i parametri di gioco.

**Pulsantiera di comando ✚**
- Sterzo (sinistra/destra)
- Selezioni di menu

**Pulsante R**
- Piccolo salto

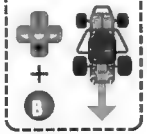
**Pulsante A**
- Acceleratore
- Conferma le selezioni

All'inizio della corsa, premi il pulsante A nel momento giusto per una potente accelerata (vedi il capitolo "Time Trial").

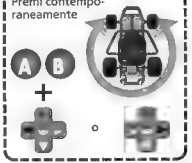
**Pulsante B**
- Freno
- Annulla le selezioni



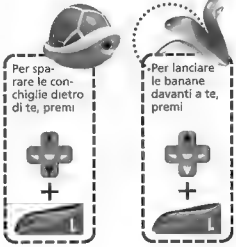
**Retromarcia**
Quando il tuo kart è fermo, premi




**Testa-coda**
Premi contemporaneamente




**Derapare**
Slitta nelle curve (vedi il capitolo "Time Trial").



# SPIRITI COMPETITIVI

Gli otto corridori di **MARIO KART™: SUPER CIRCUIT™** appartengono a tre categorie. Ognuno ha caratteristiche e prestazioni diverse su ogni pista. Provali tutti per vedere qual è quello adatto a te.

## CLASSE LEGGERA

Accelerazione eccellente, ma velocità massima ridotta. Non viene rallentato troppo dallo sporco sul circuito, ma viene facilmente messo fuori pista dai kart più pesanti.

**YOSHI™**
Lo sporco non è un problema per lui!

**TOAD**
Nessuno ha un'accelerazione potente come la sua!

**PEACH**
Tutta la forza della leggerezza!

## CLASSE MEDIA

Un'alternativa equilibrata ai kart leggeri e pesanti.

**LUIGI**
Sterza magnificamente!

**MARIO™**
Perfettamente bilanciato!

## CLASSE PESANTE

Velocità massima molto elevata, ma l'accelerazione e la sterzata richiedono molta attenzione. Si fa largo facilmente buttando fuori strada i kart più leggeri, ma rallenta paurosamente fuori pista.

**BOWSER**
Nessuno è più veloce di lui!

**DONKEY KONG™**
Sterza più abilmente di Wario!

**WARIO™**
Tutto il peso della potenza!

# PRIMA DI CORRERE

Inserisci la cassetta di gioco **MARIO KART: SUPER CIRCUIT** nel Game Boy Advance™ e sposta l'interruttore di accensione su ON.

## 1 SCEGLI I GIOCATORI

**Per i giochi ad un giocatore:**
Scegli SINGLE PLAYER dallo **schermo del Titolo**.

**Per i giochi da due a quattro giocatori:**
Dopo aver controllato i collegamenti dei cavi, con la pulsantiera di comando ✚ ogni giocatore sceglie MULTIPLAYER dallo **schermo del Titolo**. Si dovrà poi scegliere tra le **modalità Single-Pak** o **Multi-Pak**. Per i giochi Multi-Pak è necessaria una cassetta di gioco di **MARIO KART: SUPER CIRCUIT** per ogni giocatore, mentre una sola cassetta è sufficiente per la **modalità Single-Pak** (vedi il capitolo "Single-Pak per più giocatori").

Vedi il capitolo "Gioco con più cassette e con una sola cassetta" per informazioni su come collegare più Game Boy Advance.

***Il pulsante A serve per confermare le selezioni su tutti gli schermi di menu, il B per annullarle.***

Vedi il capitolo "Ghost Exchange" per informazioni sullo scambio dei dati fantasma.

## 2 SCEGLI UN GIOCO

Scegli la modalità in cui vuoi giocare. Consulta la tabella alla pagina seguente per vedere quali modalità sono disponibili a seconda del numero di giocatori prescelto. Se, dopo aver scelto una modalità, appare la parola SETTINGS nell'angolo in basso a sinistra dello schermo, premi SELECT per cambiare i parametri di gioco.

| | | |
|---|---|---|
| MARIO GP | Otto corridori competono per il miglior punteggio | 1–2 giocatori |
| VS. | Sfida i tuoi amici per la pole position | 2–4 giocatori |
| BATTLE | Gareggia in livelli speciali e cerca di far esplodere i palloni degli avversari | 2–4 giocatori |
| TIME TRIAL | Corri da solo per ottenere il miglior tempo | 1 giocatore |
| QUICK RUN | Cerca di arrivare primo seminando altri sette corridori | 1 giocatore |

**Questo elenco si riferisce in modo specifico ai giochi per più giocatori con più cassette.**

## 3 SCEGLI UNA CLASSE DI MOTORE

Nelle **modalità Mario GP, VS.** e **Quick Run** devi prima scegliere la classe del motore in cui vuoi gareggiare. I principianti possono cominciare con la classe 50 cc, più facile da controllare.

## 4 SCEGLI UN PERSONAGGIO

Prima di correre scegli uno degli otto personaggi disponibili e premi il pulsante A. Premi nuovamente il pulsante A quando OK? appare sullo schermo. Se invece vuoi che il computer scelga per te un personaggio a caso, seleziona il punto interrogativo al centro.

***NOTA: Nelle modalità per più giocatori, ogni giocatore deve scegliere un personaggio diverso dagli altri.***

## 5 SCEGLI UNA PISTA

Infine devi scegliere il circuito su cui lanciarti. In alcune modalità, più che una pista devi scegliere a quale coppa (cup) vuoi iscriverti.

**E ora accendi il motore!**

***NOTA: Nei giochi per più giocatori, la modalità, la classe del motore e la pista verranno scelte dal giocatore 1.***

Per cancellare tutti i dati salvati, tieni premuti START e i pulsanti L, R, B mentre sposti l'interruttore di accensione su ON, poi scegli YES (sì) per confermare il messaggio che compare. Una volta cancellati, i dati non potranno più essere recuperati!

# MARIO GP & QUICK RUN

Nella **modalità Mario GP**, otto corridori gareggiano su quattro piste previste per una coppa cercando di guadagnare il punteggio massimo e vincere il gran premio. La **modalità Quick Run** consiste di corse stile gran premio per un giocatore su singole piste. Le informazioni seguenti si riferiscono in gran parte alla **modalità Mario GP**.

## 1 SCEGLI UNA COPPA

La prima volta che giochi potrai scegliere tra 4 diverse coppe. Ognuna consiste di 4 piste. Scegli una coppa dallo **schermo Seleziona Pista**.

## 2 ICONE SULLO SCHERMO

## 3 CORSE E PIAZZAMENTI

### Giri

Ogni corsa consiste di tre giri sulla pista.

| I PRIMI QUATTRO POSTI | |
|---|---|
| 1° | 9 punti |
| 2° | 6 punti |
| 3° | 3 punti |
| 4° | 1 punto |
| dal 5° in giù | 0 punti |

### Punti

I primi quattro classificati ottengono dei punti e potranno proseguire nella corsa successiva. I giocatori classificati dal quinto posto in giù devono ripetere la corsa ma hanno solo tre opportunità per classificarsi tra i primi quattro. Nei giochi per due giocatori basta che uno si piazzi tra i primi quattro perché tutti e due possano continuare a gareggiare nella corsa successiva.

### Trofei e piazzamenti

I trofei delle coppe d'oro, d'argento e di bronzo verranno dati in premio ai tre corridori con il punteggio totale più alto alla fine delle quattro corse di una coppa.

Ci sono anche otto diverse classificazioni che vengono assegnate in base a come hai corso: ❍❍❍, ❍❍, ❍, A, B, C, D e E. Questa informazione verrà salvata e i tuoi record verranno aggiornati automaticamente premendo il pulsante A dopo aver ricevuto il trofeo. Per ogni classe di motore vengono dati in premio dei trofei. Vincendo quattro trofei d'oro in una classe di motore potrai correre nelle coppe speciali (SPECIAL CUPs) di quella classe.

### Monete

Raccogliendo le monete che trovi sulla pista potrai aumentare la velocità massima del kart che stai pilotando. Potrai raccogliere fino a 55 monete. Tuttavia, tutte le volte che ti scontri con un altro mezzo perderai delle monete. Se le perdi tutte, quando un altro kart si scontra con te farai un testa-coda. Il numero di monete che avrai all'inizio dipende dalla tua posizione di partenza.

### Pause

In qualsiasi corsa puoi fare una pausa premendo START. Scegli QUIT dallo **schermo Pausa** per tornare allo **schermo Seleziona Modalità**.

### QUICK RUN

QUICK RUN è una corsa per un giocatore su una pista in cui si gareggia non per la posizione più alta ma per i punti. Questa modalità è l'ideale per fare pratica prima di partecipare alle corse delle coppe di MARIO GP. Scegliendo questa modalità, premi SELECT dallo **schermo Seleziona Modalità** per cambiare i parametri di gioco. Usa la pulsantiera di comando ✚ per regolare i parametri.

**Non è possibile salvare il tempo segnato nelle modalità Mario GP e Quick Run.**

# STRUMENTI

Invest le scatole strument che trov sulla pista per raccoglierle Gli strument che raccogli vengono mostrat nel apposita f nestra. Prem pulsante per usarli

## [illegible]

**STELLA**
Diventi invulnerabile per un po

**FUNGO**
Aumenta brevemente la tua velocità

## [illegible]

**BOO**
Ruba gli strumenti dagli altri giocatori Usa Boo per diventare trasparente in modo che le banane e le conchiglie ti trapassino senza recarti danni Inoltre, se sei al secondo posto o in un altro inferiore, Boo darà la caccia a chi ti sta davanti, cercando di ostacolarlo.

## ATTACCA GLI ALTRI PILOTI!

**FULMINE**
Lancia dei fulmini su tutti gli altri avversari, facendoli rimpicciolire e rallentare per qualche secondo

## BLOCCA GLI ALTRI PILOTI!

**BANANA**
Fai fare testa coda agli altri kart lanciando davanti a loro delle bucce di banana.

## ATTACCA I PILOTI DAVANTI A TE!

**CONCHIGLIA ROSSA**
Lancia una conchiglia teleguidata che insegue il kart davanti a te cercando di farlo sbandare

**CONCHIGLIA VERDE**
Attacca gli avversari come con una conchiglia rossa Le conchiglie verdi non seguono gli altri piloti, vengono sparate dritte davanti a te e rimbalzano sui muri e le recinzioni

**TRIPLA CONCHIGLIA VERDE**
Attacca gli avversari come con la tripla conchiglia rossa. Spara queste conchiglie sugli ostacoli come le banane per ripulire la pista.

**TRIPLA CONCHIGLIA ROSSA**
Tre conchiglie in una volta! Premi una volta il pulsante per mettere le tre conchiglie attorno al tuo kart, poi puoi usarle per attaccare o per respingere gli attacchi degli avversari

**CONCHIGLIA IRSUTA**
Spara una conchiglia teleguidata che segue i kart davanti a te, facendoli sbandare e mettendoli fuori pista

- Tieni premuto il pulsante per preparare il lancio di una conchiglia o una banana, poi rilascialo per sparare lo strumento.
- Se spari le conchiglie verdi all'indietro, queste seguiranno una traiettoria curva. Inoltre, le conchiglie rosse daranno la caccia ai kart che ti stanno per raggiungere. Le triple conchiglie non possono essere sparate all'indietro.

# PISTE

***Solo i piloti che hanno vinto tutte e quattro le coppe possono partecipare alla Coppa Speciale***

## MULTI-PAK VS.

La **modalità VS.** è una gara per due, tre o quattro giocatori. Ogni giocatore deve scegliere MULTIPLAYER dallo **schermo del Titolo** e poi selezionare MULTI-PAK LINK. Quindi, il giocatore 1 dovrà effettuare le selezioni di seguito descritte. Per le modalità per più giocatori con più cassette, ogni giocatore deve avere una cassetta di gioco MARIO KART: SUPER CIRCUIT (vedi il capitolo "Prima di correre"). Premi SELECT dallo **schermo Seleziona Modalità** per cambiare i parametri di gioco.

### 1 SCEGLI UNA PISTA

Prima scegli una delle coppe di MARIO GP, poi scegli una pista in cui correre.

Risultati corse tra due giocatori

### 2 RISULTATI CORSE TRA DUE GIOCATORI

La corsa termina non appena è possibile determinare chi è arrivato ultimo. I risultati di ogni giocatore vengono mostrati sullo **schermo VS. Risultati.** Dopo ogni corsa è possibile scegliere se continuare a correre o meno.

Risultati per quattro giocatori

- **Puoi cambiare i circuiti e i kart dal menu che appare durante la pausa.**
- **Spostando l'interruttore su OFF, vengono cancellati tutti i risultati VS.**

### TECNICHE STRATEGICHE 101

#### Interferenza strumenti!

Blocca gli attacchi degli avversari mettendo banane e conchiglie attorno al tuo kart. Dopo aver usato una scatola strumenti, raccogline un'altra!



#### Fulmini tattici!

I fulmini non hanno effetto sui piloti che sono diventati invulnerabili dopo aver usato una stella, quindi prima di sparare una saetta assicurati che colpisca il bersaglio giusto.

#### Freni banana!

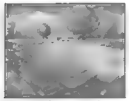
Se passi sopra una buccia di banana, premi velocemente il pulsante B per continuare a correre. Se appare una nota musicale in una nuvoletta sopra il tuo personaggio significa che stai correndo verso il successo.

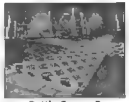
## MULTI-PAK BATTLE

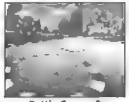
La **modalità Battle** consiste in una gara tra due, tre o quattro giocatori il cui scopo è quello di non fare esplodere i palloni del proprio kart. Ogni giocatore sceglie innanzitutto MULTI-PLAYER dallo **schermo del Titolo**, poi seleziona MULTI-PAK LINK. Per ogni giocatore è necessaria una cassetta di gioco MARIO KART: SUPER CIRCUIT (vedi il capitolo "Prima di correre").

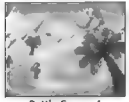
### 1 SCEGLI UNA PISTA

Nella **modalità Battle** ci sono quattro diversi circuiti.

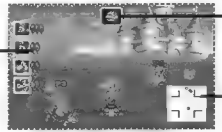

Battle Course 1
(circuito di gara 1)


Battle Course 2
(circuito di gara 2)


Battle Course 3
(circuito di gara 3)


Battle Course 4
(circuito di gara 4)

## 2 ICONE SULLO SCHERMO




## 3 REGOLE DELLA GARA

Ogni kart ha tre palloni, quando sono esplosi tutti, il giocatore è eliminato. Vince il kart che rimane in gioco.

### I palloni scoppiano quando:

1. Passi sopra una buccia di banana o ti scontri con un avversario invulnerabile.
2. Vieni colpito da una conchiglia.
3. Esci di pista.

### Quando tutti e tre i palloni sono esplosi:

Nelle gare tra tre o quattro giocatori, i giocatori eliminati si trasformano in Bobombe e possono così fare scoppiare i palloni degli altri kart. Le Bobombe continuano ad apparire e possono prendere i funghi dalle scatole degli strumenti. Non sono indicate sulle mappe delle piste.

### TECNICHE STRATEGICHE 102

**Impara a fare il testa-coda!**

Quando devi cambiare direzione in pochissimo tempo, la tecnica migliore è il testa-coda. Tieni premuti i pulsanti A e B e gira lo sterzo!

## TIME TRIAL

Nella **modalità Time Trial** puoi metterti alla prova e vedere in quanto tempo riesci a completare i tre giri della pista. Scegli SINGLE PLAYER dallo **schermo del Titolo**. Premi SELECT dallo **schermo Seleziona Modalità** per decidere se usare i dati fantasma o meno durante la corsa.

## 1 TRIAL (Prova)

Dopo aver scelto SINGLE PLAYER, scegli TIME TRIAL e poi TRIAL. Quindi scegli il tuo personaggio.

## 2 SCEGLI UNA PISTA

Per prima cosa devi scegliere una delle Coppe di MARIO GP e poi una pista. In questa modalità, sulla pista non ci saranno scatole degli strumenti.

## 3 STRUMENTI

Inizierai la prova a tempo (TIME TRIAL) con tre funghi, puoi usarli quando vuoi per aumentare la velocità.

## 4 LA BANDIERA A SCACCHI

Una volta passato il traguardo verranno indicati il tempo della corsa e di ciascun giro. Quindi appariranno anche i cinque tempi migliori e il miglior tempo per un giro. Potrai poi scegliere TRY AGAIN (riprova), VIEW REPLAY (rivedi), CHANGE TRACK (cambia circuito), CHANGE CHAR (cambia personaggio) o QUIT (esci) per salvare i tuoi tempi.

- **Potrai usare come riferimento i tempi mostrati la prima volta che corri.**

## FANTASMI

Nella **modalità Time Trial** correranno con te i fantasmi dei piloti più veloci. Puoi salvare i dati dei fantasmi in ben 10 piste.

- **Se non finisci la corsa o impieghi troppo tempo, i fantasmi non appariranno.**
- **Un'icona sotto il contagiri apparirà nei casi in cui non possono essere salvati i dati dei fantasmi.**

## 5 RECORDS

Scegli RECORDS dallo **schermo Seleziona Modalità** per vedere i record su ogni pista.

L'elenco dei record ha due colonne a lato dei nomi delle piste. I fantasmi nell'ultima colonna rappresentano i tuoi dati fantasma sulla pista (fino a 10 piste), mentre i fantasmi nella colonna di destra sono i dati che hai ricevuto in uno scambio (fino a 2 piste). Seleziona un fantasma e premi il pulsante A per controllare i dati dei fantasmi e rivedere le performance.

## TECNICHE STRATEGICHE 103

### Slitta nelle curve!

Puoi passare nelle curve a gomito slittando. Questa tecnica ti permette di fare delle curve secche senza rallentare, il segreto per ottenere tempi velocissimi!

### Balza in testa con una partenza turbo A

Premendo il pulsante A al momento giusto prima delle luci verdi, inizierai la corsa con un'accelerazione elevata.



# SINGLE-PAK PER PIÙ GIOCATORI

SINGLE-PAK LINK è una modalità speciale che consente a due, tre o quattro giocatori di sfidarsi con solo una cassetta. Gran parte delle selezioni saranno effettuate dal giocatore 1 prima dell'inizio della corsa. Innanzitutto dovranno essere collegati correttamente i cavi Game Link di tutti i Game Boy Advance (vedi il capitolo "Gioco con più cassette e con una sola cassetta") e successivamente gli interruttori dei Game Boy Advance dovranno essere spostati su ON. Il giocatore 1 deve scegliere MULTIPLAYER dallo **schermo del Titolo**, poi la **modalità Single-Pak**.

Dopo aver controllato tutte le connessioni dall'apposito schermo (indicato a destra), non rimane che premere il pulsante A e attendere il termine del trasferimento dei dati.

## 1 SCEGLI UNA PISTA

Il giocatore 1 sceglie una delle quattro piste disponibili e preme il pulsante A per confermare. Premendo il pulsante B, non verrà annullata alcuna selezione. Gli altri giocatori devono attendere ancora qualche secondo.

## 2 REGOLE

Nelle corse della **modalità Single-Pak Link**, i giocatori sono rappresentati da Yoshi di diversi colori. In questa modalità c'è solo una classe di motore. Vince il giocatore che per primo completa cinque giri. Leggi attentamente tutte le informazioni che compaiono sullo schermo.

## USO DI PIÙ CASSETTE DI GIOCO

È possibile giocare nella **modalità Single-Pak Link** anche con più cassette di gioco. Dopo che il giocatore 1 ha spostato l'interruttore su ON, gli altri giocatori devono tenere premuto START e SELECT e poi spostare l'interruttore su ON. Quando il logo NINTENDO sarà scomparso dallo schermo, il giocatore uno potrà fare le selezioni descritte nella pagina precedente.

**Ulteriori informazioni sono contenute nel libretto d'istruzioni del Game Boy Advance.**

# GHOST EXCHANGE

Puoi usare il cavo Game Link per Game Boy Advance per scambiare con un amico i dati fantasma della **modalità Time Trial**.

- **Vedi il capitolo "Gioco con più cassette e con una sola cassetta" per informazioni sul collegamento. Quando si scambiano i dati fantasma non è possibile collegare più di due apparecchi.**

Dopo aver controllato tutte le connessioni, entrambi i giocatori devono scegliere GHOST EXCHANGE sullo **schermo del Titolo**. Il giocatore 1 dovrà fare tutte le selezioni.

Schermo di Conferma

Sullo **schermo Seleziona Circuito**, premi ↑ e ↓ sulla pulsantiera di comando ✚ per selezionare il circuito con i dati fantasma che vuoi scambiare. Ci sono due colonne con icone di Boo: quella di sinistra mostra i dati fantasma che possono essere scambiati (al massimo dieci circuiti).

Per ricevere dati fantasma senza inviare i tuoi dati, scegli GET GHOST DATA.

- **La colonna di destra mostra i dati fantasma che hai ricevuto, non puoi scambiare questi dati.**



Selezionando un fantasma che può essere scambiato, nell'angolo in alto a sinistra dello schermo apparirà il tempo. Scegli quali dati del circuito vuoi scambiare e premi il pulsante A, poi premilo nuovamente quando appare OK?. Quando entrambi i giocatori hanno completato le loro scelte, apparirà un messaggio di conferma finale.

Schermo di Conferma

Controlla che i dati sullo **schermo di Conferma** siano quelli giusti e poi premi YES. Se soltanto uno dei giocatori invia dei dati, questo dovrà aspettare che l'altro confermi lo scambio.

Se alla fine dello scambio ci sono due file di dati fantasmi, uno dovrà essere cancellato. Premi ← e → sulla pulsantiera di comando ✚ per scegliere il file da cancellare.

- **Quando cancelli i dati, ti verrà chiesto se desideri cancellare i vecchi dati per sostituirli con quelli nuovi.**
- **Anche se un giocatore sceglie di cancellare uno scambio dopo che l'altro ha già confermato di voler continuare, il giocatore che sceglie di continuare riceverà comunque i dati fantasma dell'altro giocatore.**

Quando tutto è stato confermato potrà iniziare lo scambio. Non spostare l'interruttore su OFF durante il trasferimento. Lo scambio sarà completato quando saranno stati salvati i dati. Sarà quindi possibile scegliere di continuare, CONTINUE TRADING, o di uscire dalla **modalità Ghost Exchange** e tornare allo **schermo del Titolo**.

- **Gli scambi avvengono solo dopo che entrambi i giocatori hanno portato a termine le loro scelte, quindi qualche volta sarà necessario aspettare che anche l'altro giocatore abbia finito. Premendo il pulsante B, gli scambi non verranno annullati, quindi rifletti bene prima di confermare lo scambio.**

# GIOCO CON PIÙ CASSETTE E CON UNA SOLA CASSETTA

**QUESTA CASSETTA DI GIOCO DISPONE DI UNA MODALITÀ PER PIÙ GIOCATORI CHE RICHIEDE IL CAVO GAME LINK PER GAME BOY ADVANCE™.**

## Apparecchi necessari

*Game Boy Advance* ..... *uno per giocatore*

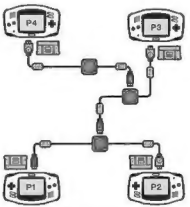
*Cassette di gioco*
*Gioco con più cassette* ..... *una cassetta per giocatore*
*Gioco con una cassetta* ..... *una cassetta*

*Cavi Game Link per Game Boy Advance* ..... *Due giocatori: un cavo*
..... *Tre giocatori: due cavi*
..... *Quattro giocatori: tre cavi*

## Istruzioni per il collegamento

***Gioco con più cassette:***

1. *Assicuratevi che l'interruttore di tutti i Game Boy Advance sia su OFF, quindi inserite le cassette di gioco negli appositi alloggiamenti.*
2. *Collegate i cavi Game Link inserendoli nella presa di collegamento esterno (EXT) di ogni Game Boy Advance.*
3. *Spostate gli interruttori di accensione di tutti i Game Boy Advance su ON.*
4. *Adesso seguite le istruzioni per il gioco con più cassette.*



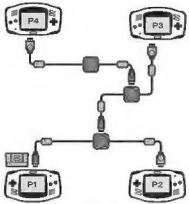
Game Boy Advance e cavo Game Link

- *Giocando con solo due o tre giocatori, non si deve collegare un quarto Game Boy Advance.*
- *Il giocatore che inserisce il piccolo connettore viola nel suo Game Boy Advance sarà il giocatore 1.*

***Osservate la figura per la connessione dei cavi Game Link ai Game Boy Advance (notate che il connettore piccolo è di colore viola e quello grande è grigio).***

***Gioco con una cassetta:***

1. *Assicuratevi che l'interruttore di tutti i Game Boy Advance sia su OFF, quindi inserite la cassetta di gioco nell'apposito alloggiamento del giocatore 1.*
2. *Collegate i cavi Game Link.*
3. *Fate attenzione a inserire il piccolo connettore viola nel Game Boy Advance del giocatore 1 e i connettori grandi grigi negli altri Game Boy Advance e inserite i cavi Game Link nella presa di collegamento esterno (EXT).*
4. *Spostate gli interruttori di accensione di tutti i Game Boy Advance su ON.*
5. *Adesso seguite le istruzioni per il gioco con una cassetta.*



Game Boy Advance e cavo Game Link

- *Giocando con solo due o tre giocatori, non si deve collegare un quarto Game Boy Advance.*

***Osservate la figura per la connessione dei cavi Game Link ai Game Boy Advance (notate che la cassetta di gioco e il connettore piccolo di colore viola vanno inseriti nel Game Boy Advance del giocatore 1).***

## Risoluzione dei problemi

***Nelle situazioni seguenti possono verificarsi dei problemi o può non riuscire il trasferimento dei dati:***

- *Quando si usano cavi diversi dai cavi Game Link per Game Boy Advance.*
- *Quando il cavo Game Link non è completamente inserito nel Game Boy Advance.*
- *Quando il cavo Game Link viene disinserito durante il trasferimento dei dati.*
- *Quando sono collegati più di quattro Game Boy Advance.*
- *Quando il cavo Game Link è collegato in modo errato.*
- *Quando la cassetta di gioco non è inserita nel Game Boy Advance del giocatore 1 (gioco con una cassetta).*

PRINTED IN GERMANY
IMPRIME EN ALLEMAGNE